漫画达人技法圣经

美少年综合篇



美少年的绘制基础和技巧全掌握!

男性身体表现、不同角度的透视、动作姿势、服装、常见场景、不同类型和职业的人物、人物姿态照片临摹……实战技法满载!

（日）HARD DELUXE工作室 编著
陈丝纶 译

中青雄狮

漫画达人技法圣经

美少年综合篇

（日）HARD DELUXE工作室　编著
陈丝纶　译



中青雄狮
中国青年出版社

GALLERY for Chapter 1



漫画中经常出现的“步行”场景，让我们来练习描画各种步行姿势吧。
（☞：P062 日常动作【步行】）
Illustration by Seri Aoi



孩子的头部比大人要小一圈，身体也尚未发育。描画时一定要注意头身比例。
（☞：P036 全身的基础画法～不同年龄的头身比例～）
Illustration by Seri Aoi

成年男性的体格要比孩子健壮得多。描画时需要有意识地想象肌肉和骨骼的差异。
（☞：P036 全身的基础画法～不同年龄的头身比例～）
Illustration by Seri Aoi



前倾姿势代表着人物已经就位，准备起跑。绘制时要随时注意人物的重心变化。
（☞：P063 日常动作【跑步】）
Illustration by Donghoon Kim



非常放松的休闲动作。需要注意脊椎的画法。
（☞：P061 日常动作【坐】）
Illustration by Seri Aoi

GALLERY for Chapter 2



面部五官和表情是区分不同人物角色的重点。试着画出各种不同的人物角色吧。
（☞：P100 不同人物角色的画法）
Illustration by Seri Aoi



绘制时注意掌握夹着烟的手的形态和人物的坐姿。
（☞：P076 男性角色和动作【吸烟】）
Illustration by Sakura



在运动中握起手枪。要注重把握身体的朝向和平衡感。
（☞：P090 漫画中的常见场景【格斗（运动、战斗）】）
Illustration by nico



身姿笔挺的姿势。注意服装的画法。
（☞：P106 不同职业的表现【管家】）
Illustration by Seri Aoi

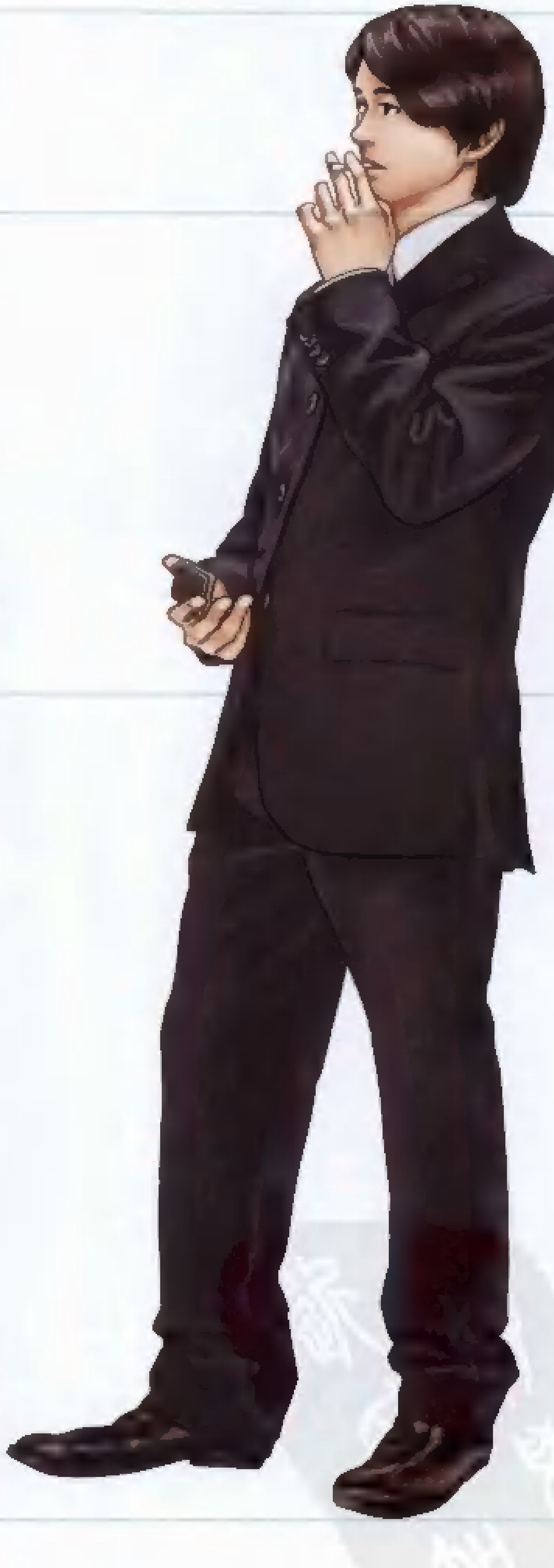


在绘制时要对刀的运动轨迹做到心中有数。对和服的绘制也要从对服装结构的理解开始。
（☞：P084 服装、小物品的画法【和服】）
Illustration by Kokona Koujyou

GALLERY for Chapter 3



准备好素材照片。人物的重心在左脚上，这一点需要注意。



进行写实临摹练习。在仔细观察身体动作和表情的基础上进行绘制。



进行加工之后，人物摇身一变成了漫画人物。
同时，还要掌握西服的画法。
（☞：P117 临摹照片篇）
Illustration by Rasco

POINT

“临摹照片”的方法



在此，我们选择人物的头部部分。准备好作为参考的照片，仔细观察人物面部的大小，把握面部各个部分的平衡。还要注意人物的年龄和性格等因素，这样可以画得更好。



临摹出和照片相近的画。一定要注意人物眼睛、鼻子的高度和位置，以及嘴的大小。另外，手和手指的画法也是重中之重。必须在作画时做到对形状和动作都心中有数。



将人物刻画成漫画角色。按照自己的风格总结面部的画法。另外，不单是面部，头发也需要进行漫画加工。发际线和发型都是关注的重点，有了这样的意识，会让作画简单很多。

GALLERY for Chapter 4

漫画或动画中英雄的动作。要让画面看上去生动而有魄力。
（☞：P145 数码相机的拍摄要点［拍出被摄体的透视效果］）
Illustration by Donghoon Kim





这些动作都非常复杂，需要注意全身的表现方法。使用素描人偶，尝试从不同角度进行观察。
（☞：P141 尝试使用素描人偶［人物的各种动作］）
Illustration by Sakura

绘制插图的各位作者

nico（P5）：http://b-o.bitter.jp / **Rasco**（P6，7）/ **Seri Aoi**（P2，3，4，5）：http://ysbv.jugem.jp / **Donghoon Kim**（P3，8）：http://ameblo.jp/spaike77 / **Sakura**（P4，8）：http://yotsuba.saiin.net/nattou/mania / **Kokona Koujyou**（P5）

前 言

虽然笼统地说都是男性角色，但是，实际上角色的类型却各不一样。有的漫画讲的是普通高中男生的故事，有的漫画是关于社长秘书、军人、管家的，甚至还有有关怪物的漫画。而对于漫画作者来说，万变不离其宗的关键点就是拥有画出各种各样人物的作画能力，以及随时可以派上用场的“大脑储备信息”。

本书针对男性角色的绘制，对从人体的基本结构到创作实际漫画角色中的重点进行一一介绍，并归纳总结出获取作画中必要资料的方法。

Chapter 1 从面部的画法开始介绍，对男性特有的骨骼和肌肉构造等人体基本结构进行讲解，帮助大家掌握男性身体各个部位的画法。

Chapter 2 将漫画故事中常见的角色进行分门别类，介绍各个角色的作画重点。让大家在学习外国人、日本人、匪帮和警察等各种角色画法的基础上，尝试创作出具有自我风格的漫画角色。

Chapter 3 将使用人物的照片，介绍对着照片画画的“临摹照片法”。以日常生活中常见的男性动作和姿势为例，告诉大家如何对照片人物进行加工，使其变成漫画角色。

Chapter 4 作为“资料篇”，将介绍作画时可以使用的工具，以及资料照片的拍摄方法。

本书的每一页都包含着刻画男性角色时不可或缺的丰富信息。

如果你抱有“想要将男性人物角色描画得更好！”的梦想，希望这本书的内容可以成为你创作和表现的有用指导。

HARD DELUXE

Contents

Chapter 1

基础篇

Chapter 2

应用篇



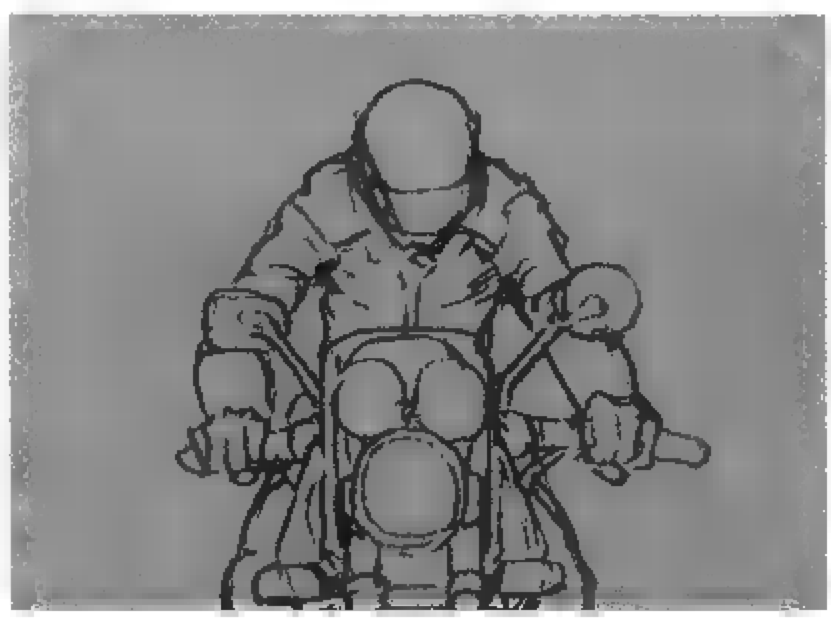
Chapter 3

临摹照片篇



Chapter 4

资料篇

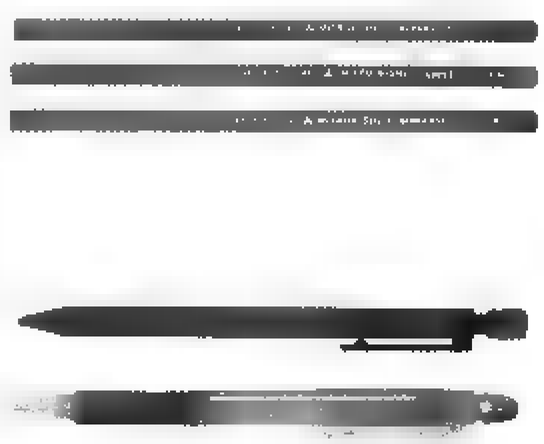


素描中[redacted]用[redacted]工具

在开始漫画素描之前，我们首先来介绍一些有用的素描工具。除了这些之外，我们还可以利用身边的其他物品，让素描成为快乐而[redacted]的事情。

铅笔&自动铅笔

可能大家对笔芯的柔软度有着不同的偏好，不过笔芯最好还是选择软一些的为佳。当需要使用扫描仪扫描作品至电脑时，要使用颜色深的笔芯才行。



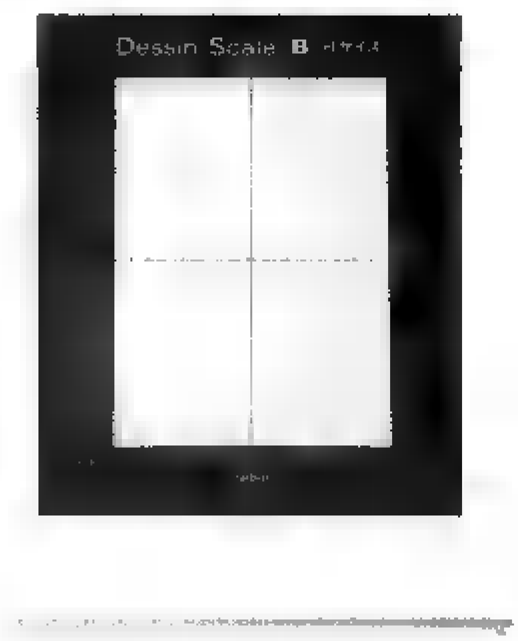
橡皮擦

要擦拭细节部分时，使用裁纸刀形式或挤压式的橡皮更好一些。



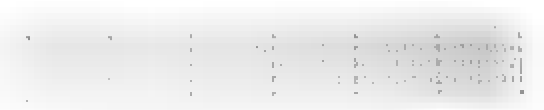
取景框&测量棒（→P142、143）

在以物体或人体为模特绘制素描时，使用取景框和测量棒，对于确定比例和角度来说简单而方便。



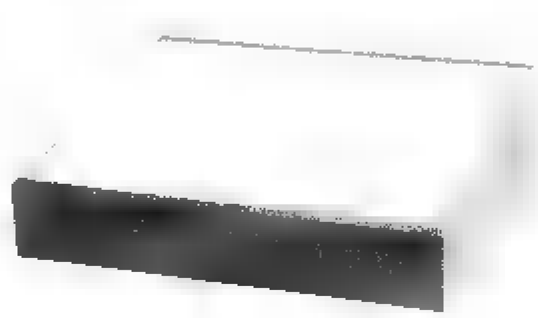
尺子

确定人物透视比例和进行漫画分格时，要使用到尺子。透明带刻度的，以及带倾斜[redacted]边的尺子使用起来更加方便。



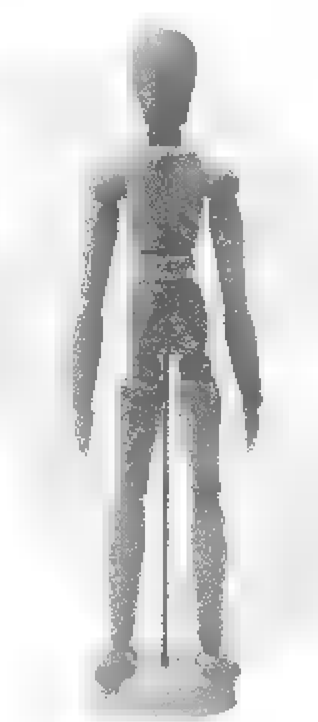
透写台

将草图描画至原稿纸上，或者检查自己的画作是否左右对称时，都需要使用到透写台。虽然光是可调节的，但是尽量还是选择有益于眼睛的光为佳。



素描人偶（→P140）

一些现实生活中很难捕捉到的人物动作，使用素描人偶就能轻而易举地进行模拟。利用素描人偶可以从各种角度来研究人物的画法。



Chapter 1

基础篇

尝试描画人物的面部

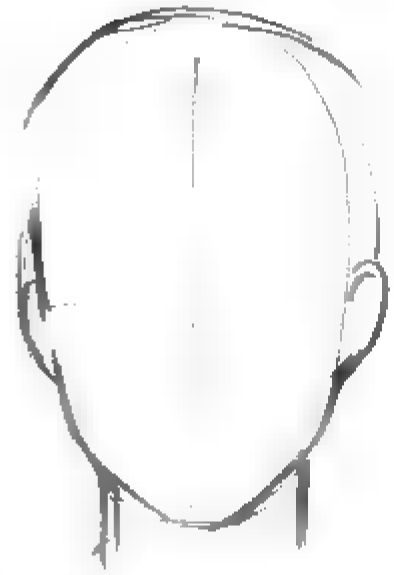
绘制人物面部最简单的方法，就是本课中介绍的“圆叉法”。圆叉的画法，是人体素描的基础。一边想象着自己想要绘画的人物，一边尝试练习人物面部的画法吧。

描画男性的面部



画出“圆叉”

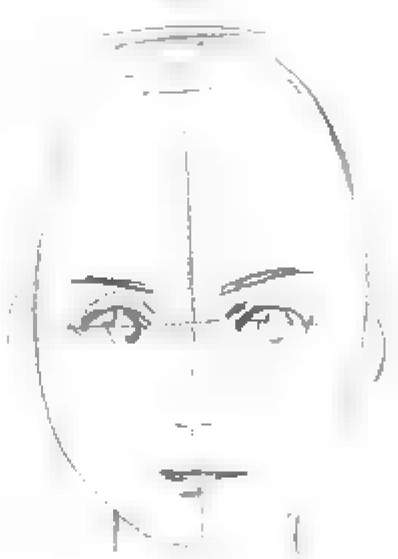
首先画出鸡蛋形的圆圈，在圆圈中央加上水平线和纵向的正中线（贯穿人物头部正面的中心线）。水平线的位置因人物年龄而异，年龄越小，水平线越接近面部中心；相反，越接近成年人，水平线越往上。



从轮廓线开始描画

沿着圆圈的边缘开始描画面部轮廓线。将下颚的线条描画得明确一点为佳。

按照任何顺序开始都OK!



从面部五官开始描画

根据水平线和中心线描画眼睛和鼻子。让眼睛和鼻子轮廓更加深邃，可以突出人物的男性化特征。



完成!

添加头发，即可完成。

尝试变换角度进行绘制

侧面



从额头到后脑勺的宽度要比正脸的宽度长。绘制时要注意将面部五官刻画得更具立体感。

较小幅度的俯视



稍微有一点俯视的角度下，头部的比例更大，脸部的五官看上去向下方集结。

较大幅度的俯视



虽然面部五官的安排看上去非常复杂，但其实全部沿着面部的球面进行放置即可。在绘制时需要注意区分看得见的部分和看不见的部分。

仰视



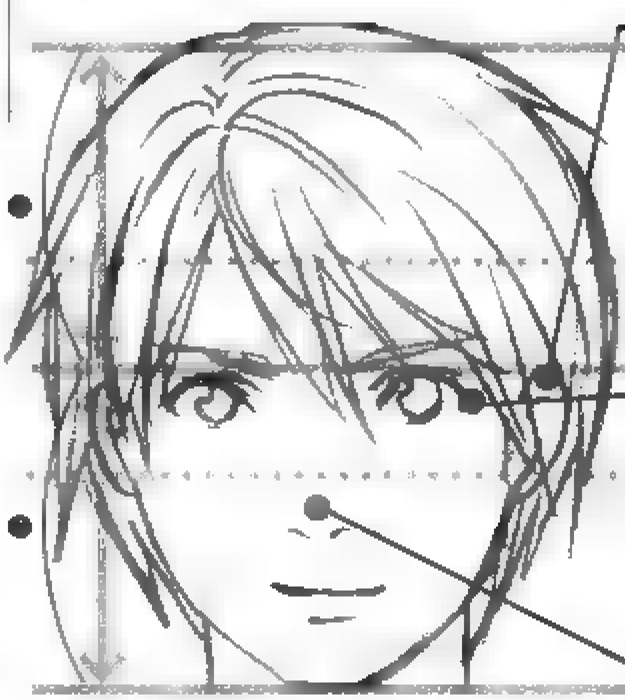
仰视角度越大，耳朵的位置越靠下。下颚的线条按照“下颚前部→耳朵下方→中间”的顺序，画起来会更容易一些。

头部的基本画法

事先分析头部所占比例，会使得各种角度的描画变得容易许多。在此，我们将以眼睛、鼻子、嘴等面部五官为基础，介绍头部整体的比例和实际描画时的标准。

头部的比例

正面



正侧面



耳

耳根部与眼睛的高度基本平齐。男性的眼睛高度比女性要高（男性面部更长），因此耳朵也要相应与之协调。从侧面看到的耳朵，要比纵向的中心线稍微偏向后脑勺一些。

目

青年的眼睛大约在头部水平的二等分线之上，而孩童的眼睛要更向下一些。

鼻

青年的鼻头大约在头部水平的三等分线左右位置。而孩童的鼻子和嘴画得更偏向面部下方为宜。

POINT



男性的锁骨比女性更长，肩膀也更宽。此外，锁骨的内侧形成一条向内弯曲的曲线。在描画俯视角度时，一定要注意到这些表现方法。

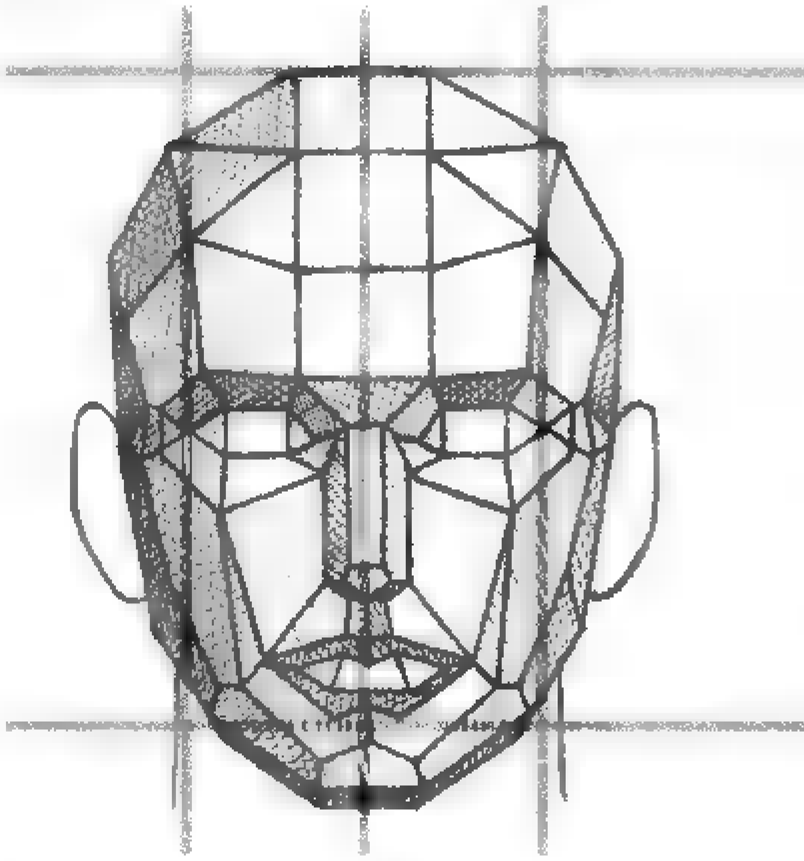


颈部是在后脑勺的中央偏下部分。相对于背脊来说，是会稍微有些倾斜的曲线，这一点需要注意。此外，从背后看头部时，头顶发旋的位置也会因面部的角度不同而有所不同。

用“面”来掌握人物头部

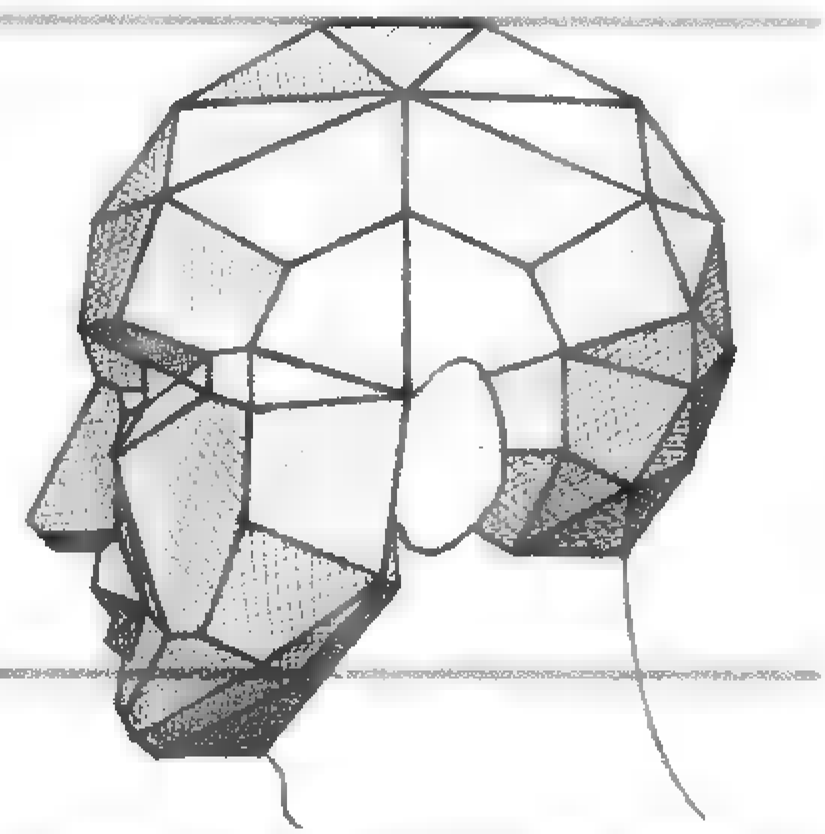
人物的头部和身体都是立体的，因此我们需要有意识地将其想象成“面”而不是“线”的集合体。我们只需大致掌握好面部凸起的部分即可。理解了面部的凹凸立体感，就很容易掌握产生影子时的明暗关系。

正面



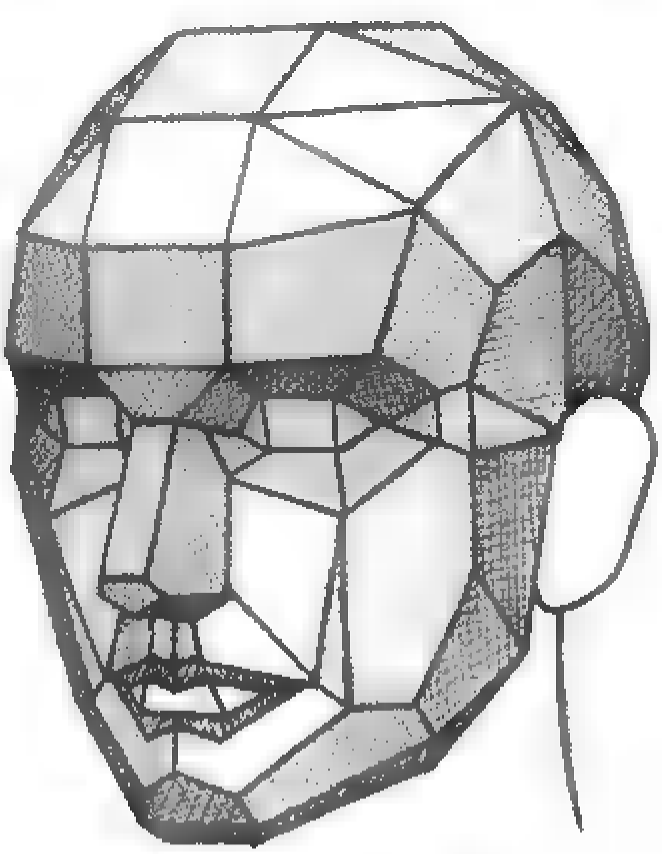
眼球是面部中间凹陷的部分。绘制时注意从眉毛下部到眼球再到面颊骨的形状。

正侧面



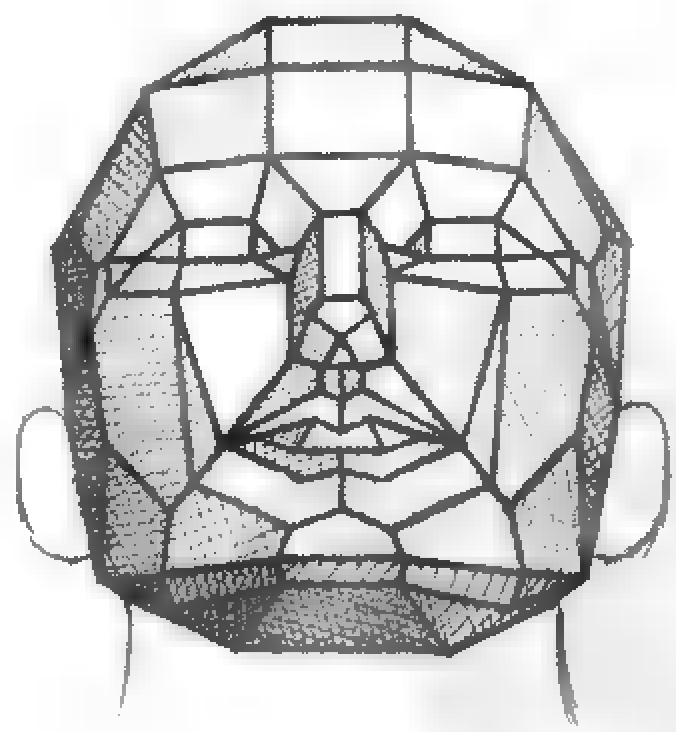
耳朵周围较为平坦。仔细观察从额头到眼睛再到颊骨的线条，继而进行绘制。

3/4侧面



刻画额头、眼睛、鼻子部分时，要尤其强调其立体感。

仰视



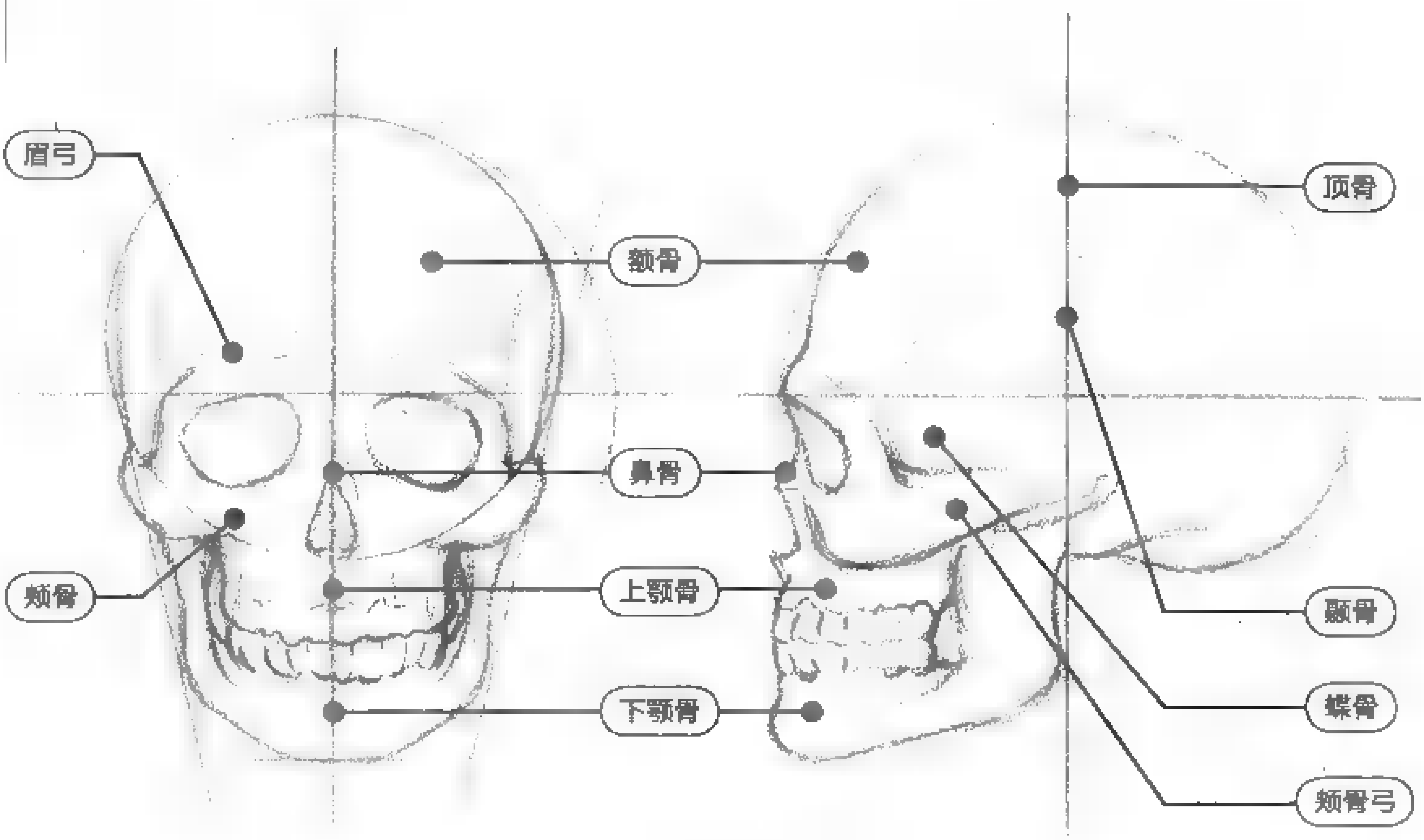
注意额头、眼睛、鼻子和下颚部分的刻画方法。尤其是从耳根部到前额的线条，与从正面看时不同，画时要仔细观察。

面部的骨骼和肌肉

在绘制头部之前，我们需要掌握的基础正是头盖骨的构造。眼[redacted]如何内嵌，颚骨[redacted]样的结构，都会成为我们实际绘制面部时的重点。让我们一起来学习[redacted]。

头部的骨骼

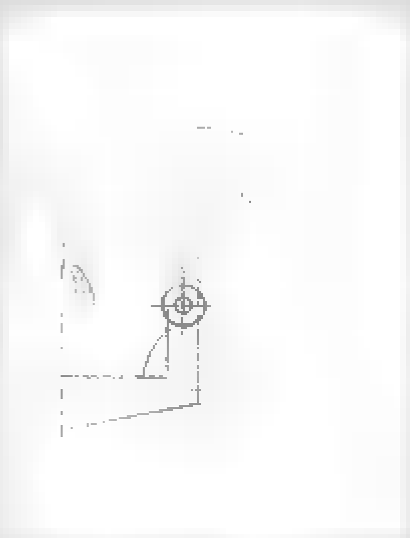
头[redacted]的骨骼大致可以分为包住大脑的“头盖骨”和构成面部的“面部骨骼”。头[redacted]由顶骨、额骨、颞骨、蝶骨组成。而面部骨骼则是由下颚[redacted]等多块骨头结合构成。



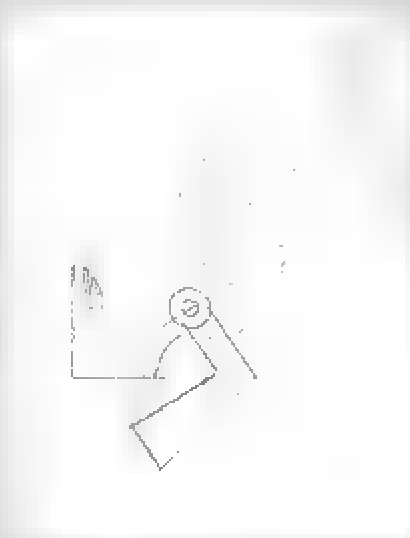
POINT

“颞颌关节”是口腔开合的[redacted]轴

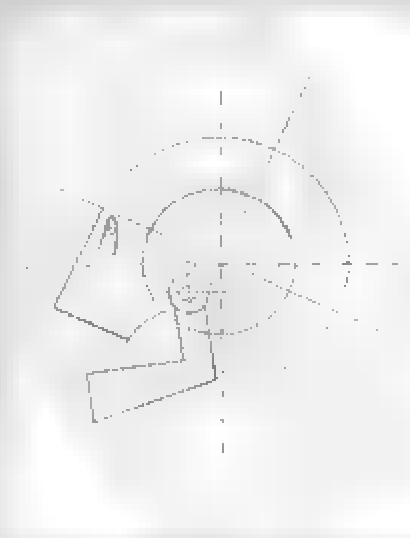
颞颌关节是由颞骨和下颚骨等骨骼所构成，这些骨骼的相互作用使得口腔能够上下开合。口腔张开时，下颚骨并不是[redacted]直向下动，而是位于根部的关节旋转，像画圆一样使得下颚骨向下动。此外，口腔张大时，不仅仅是下颚骨，头盖骨也会跟着向上运动。



口腔闭合的状态。“○”部分是颞颌关节



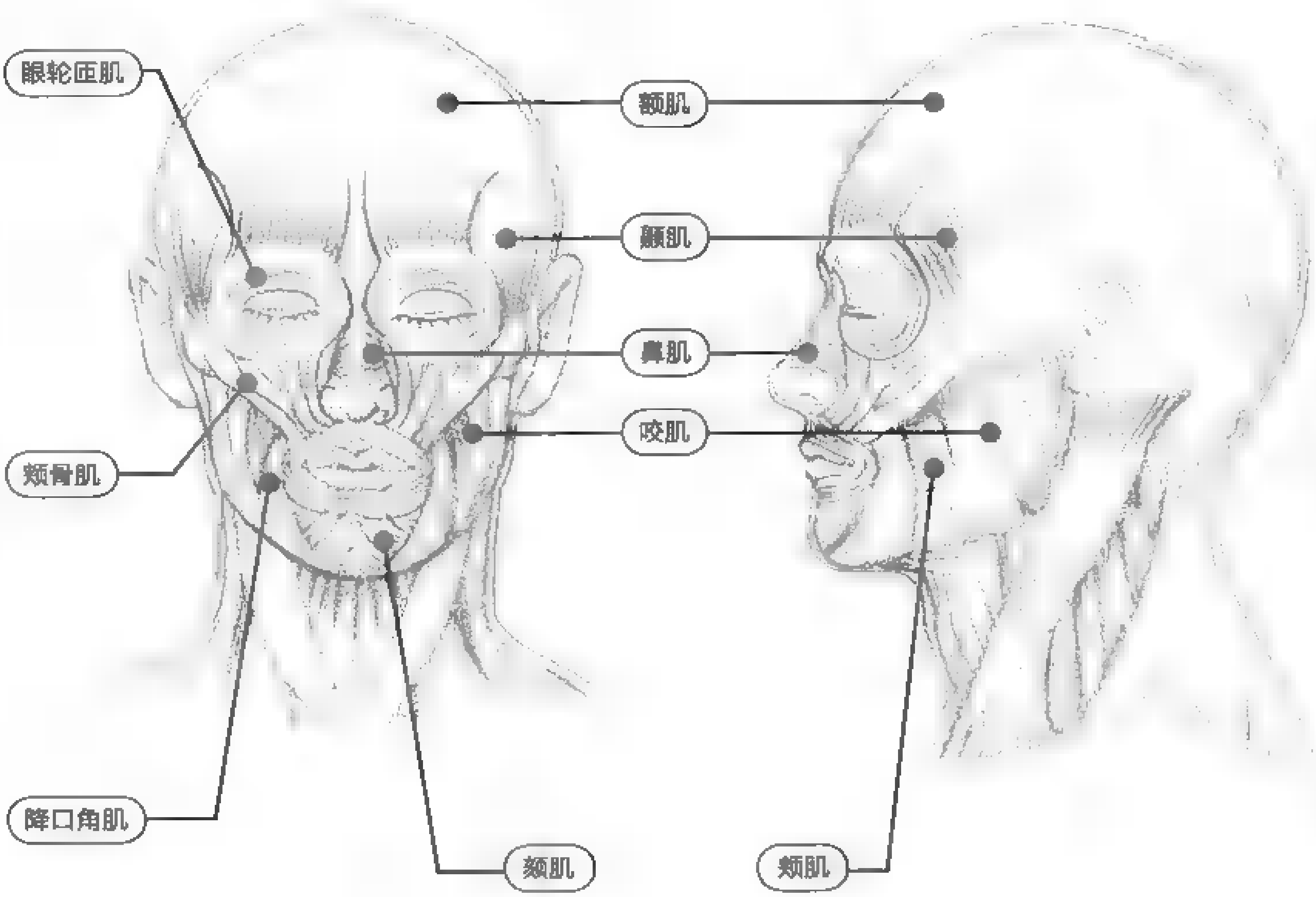
口腔微张的状态。根部的关节旋转，下颚骨向下



口腔张大的状态。不仅是下颚骨运动，头盖骨也会向上运动

头部的肌肉

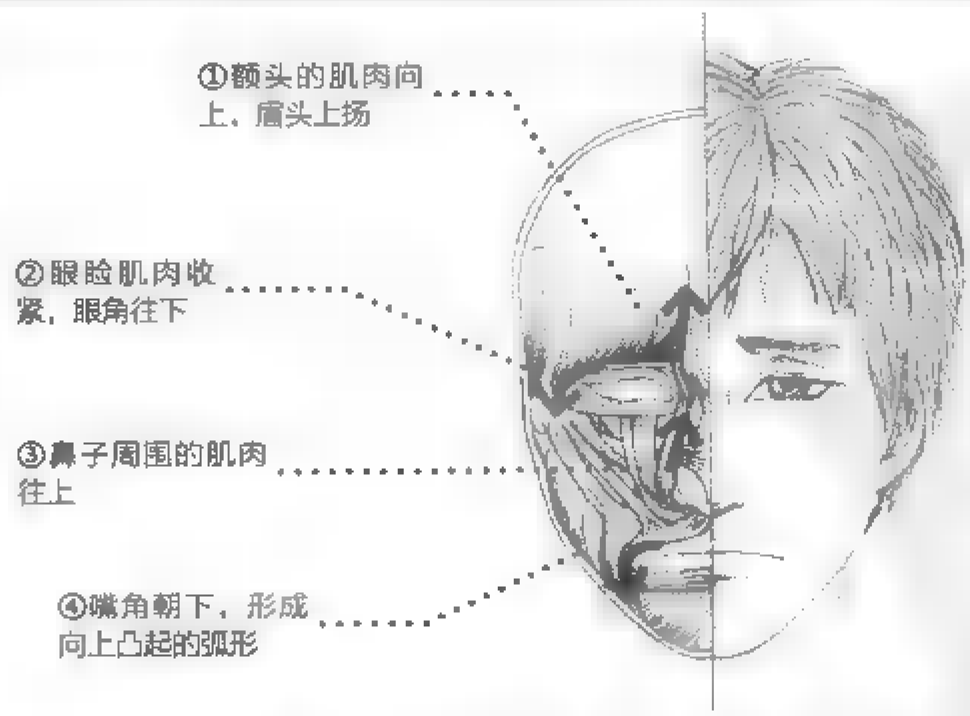
面部有着非常多的肌肉。这些肌肉收缩，使得眼睛、鼻子、嘴等都可以开合。构成面部的肌肉分成两类，一类是掌管表情的“表情肌”，另一类是与口腔的开合相关的“咀嚼肌”。表情肌指的是额肌和颞肌同时运动，掌管眼睛、嘴、面颊等的“面部表情”的肌肉。而咀嚼肌指的是从脸颊到下颚之间的咬肌。



POINT

表情肌的动作

掌管面部表情的“表情肌”，分为额、眉、眼周边的上部肌肉，鼻、面颊的中央部肌肉，以及口腔、下颚部的肌肉等几个部分。这些肌肉相互作用，就产生了喜怒哀乐各种表情。比如，产生悲伤的表情时，肌肉的动作如右图所示。这时，我们就能看出颊骨肌是其中的重点。

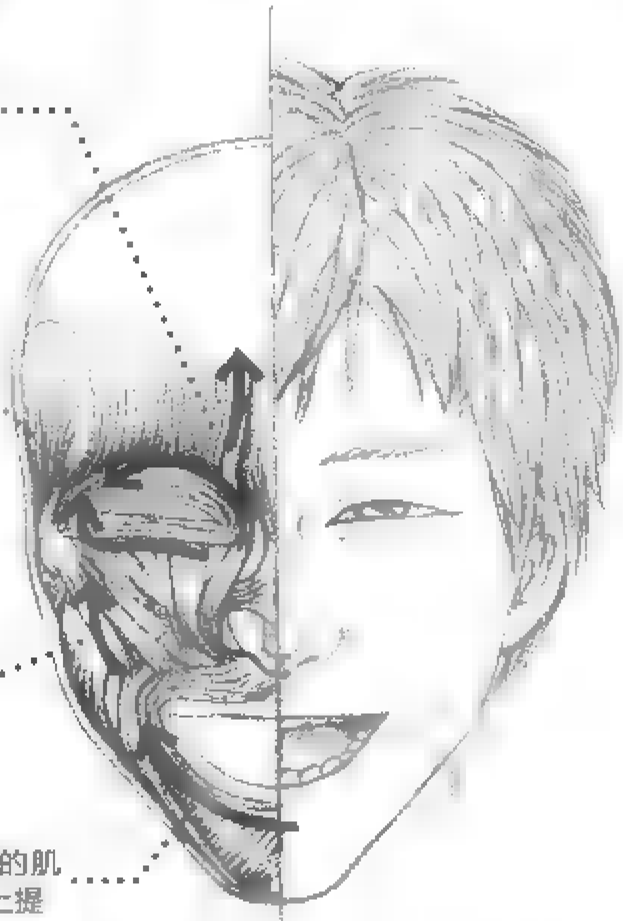


学画面部的肌肉和表情

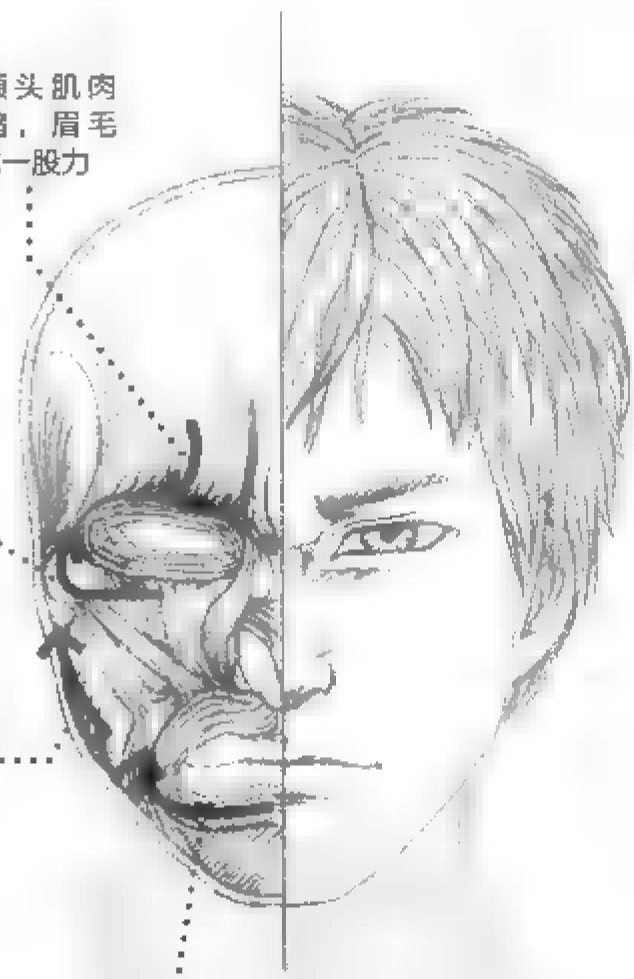
面部的表情由称之为"表情肌"的面部肌肉形成。在此，我们以喜怒哀乐的表情为例，来看肌肉的动作以及与之相对应的表情变化。

表情肌的基本运动

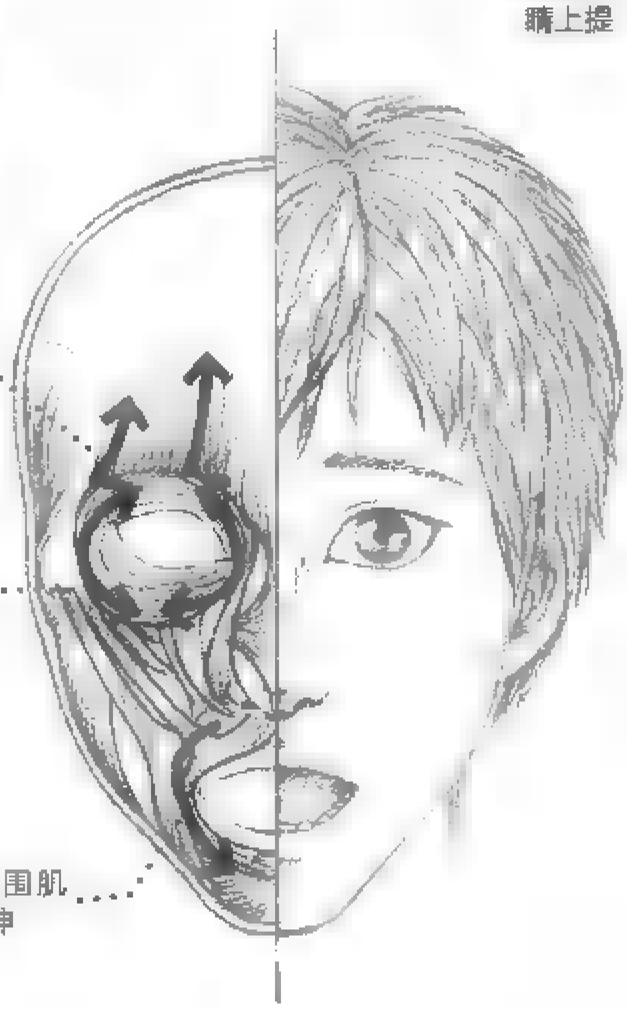
大笑的表情



发怒的表情



惊讶的表情



各种表情与肌肉

乐



面颊肌肉上扬，眼睛弯弯地露出笑脸

笑



嘴角上扬，面颊肌肉上提

怒



眉间肌肉紧锁，眼睛变细长

急



鬓角的三根线是表示焦虑的符号。除了肌肉表现之外，还要多练习各种表示表情的方法

困



额头肌肉向下，眉眼都向下拉

悲



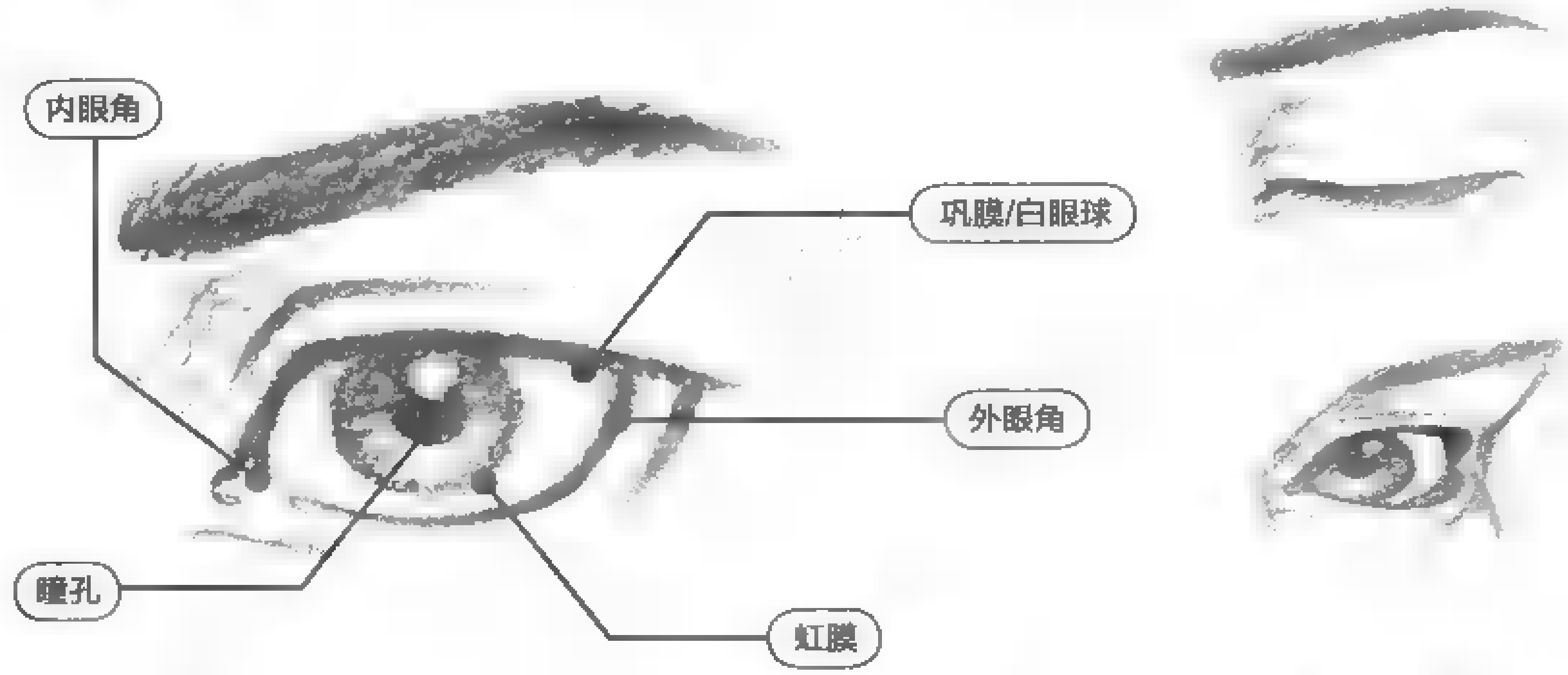
由于眼睛周围在用力，因此眉毛和眼睛都紧绷向下

Lesson 5 学画面部五官

眼睛、鼻子和嘴是人类面部的主要构成部分，这些部分具体来说是怎样的形状呢？在此，我们将分别来介绍面部五官的基本结构和画法的重点。

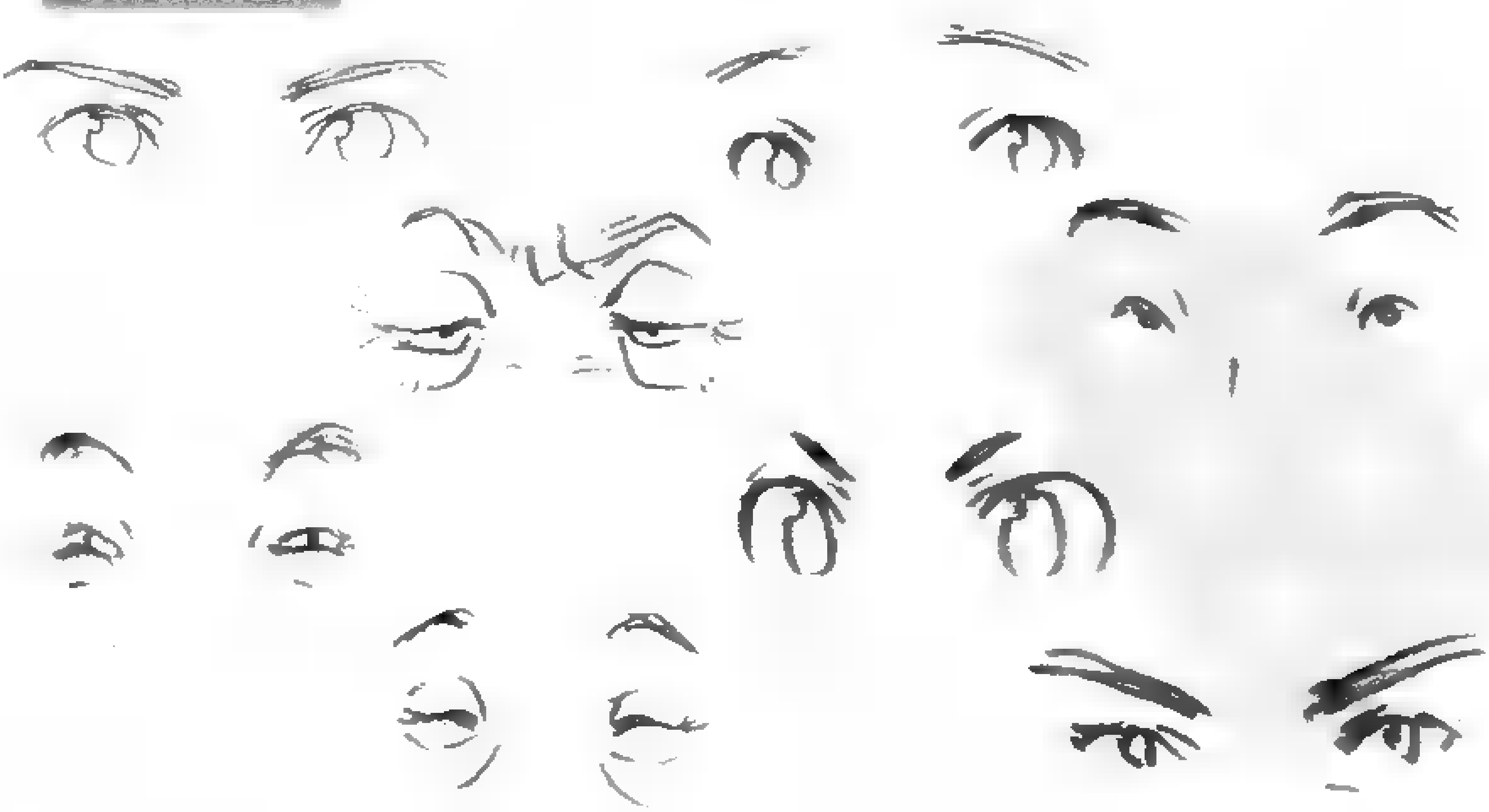
眼睛

人类的“眼睛”是面部最能表达表情的部位。嵌在头盖骨眼窝中的眼球被眼睑所覆盖，周围还有控制眼睑开合的眼轮匝肌。



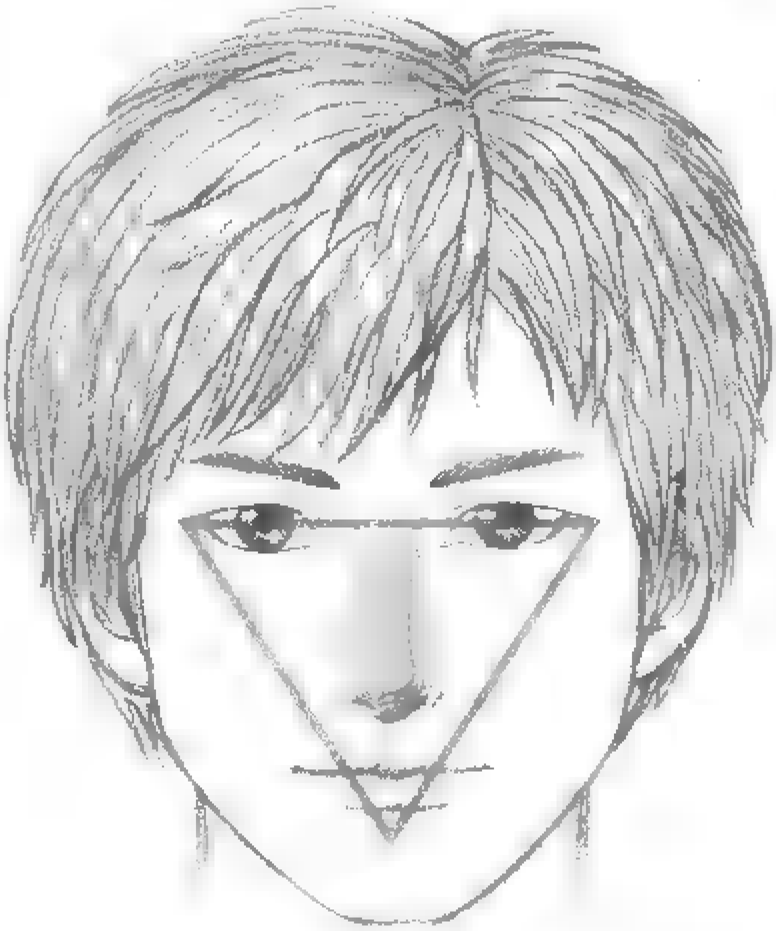


漫画中眼睛的表现



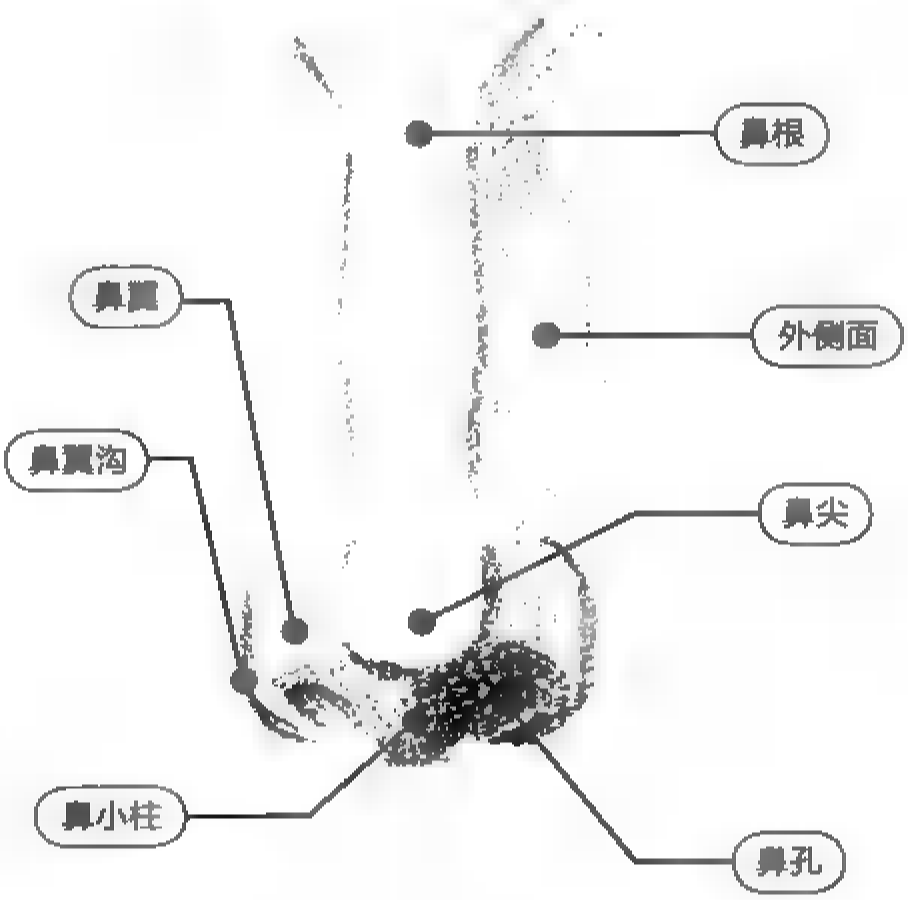
鼻子

面部最高、最具立体感的部位就是鼻子。绘制青年的鼻子时，要将其画得比女性的鼻子更细长些为佳。画幼儿角色时，则要将鼻子画得小一些。





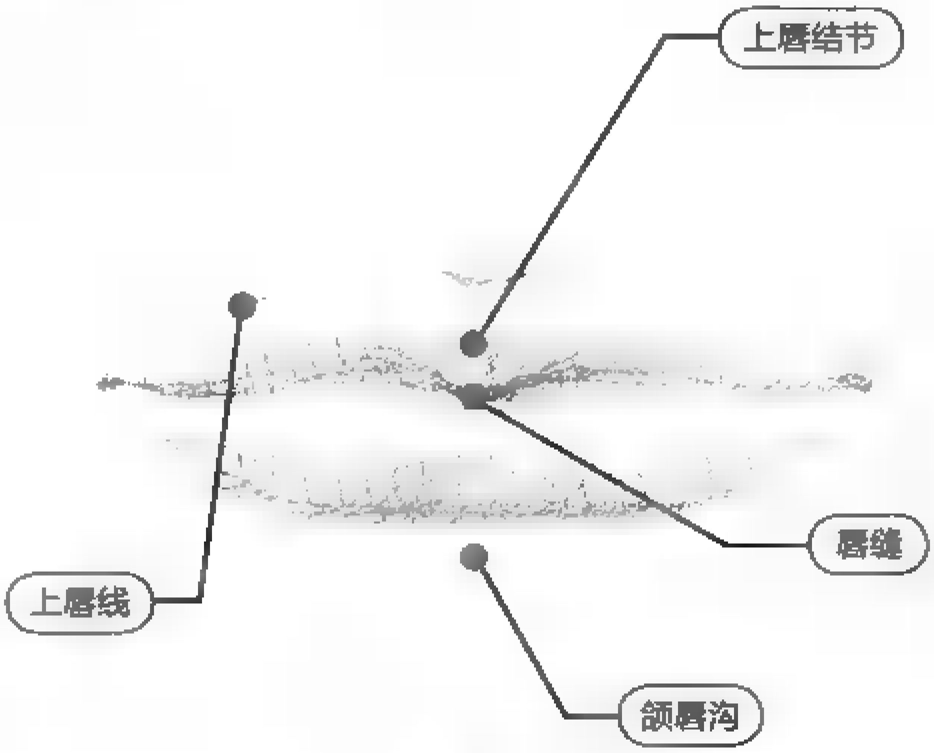
鼻子位于两眼的外眼角和下唇中央所组成的三角形的正中间

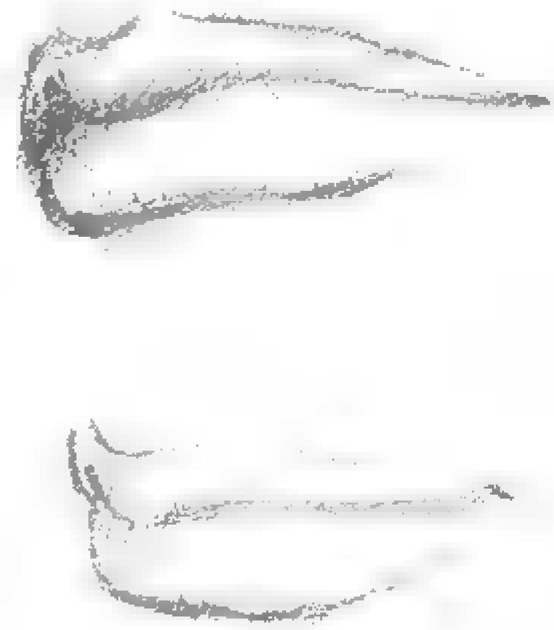


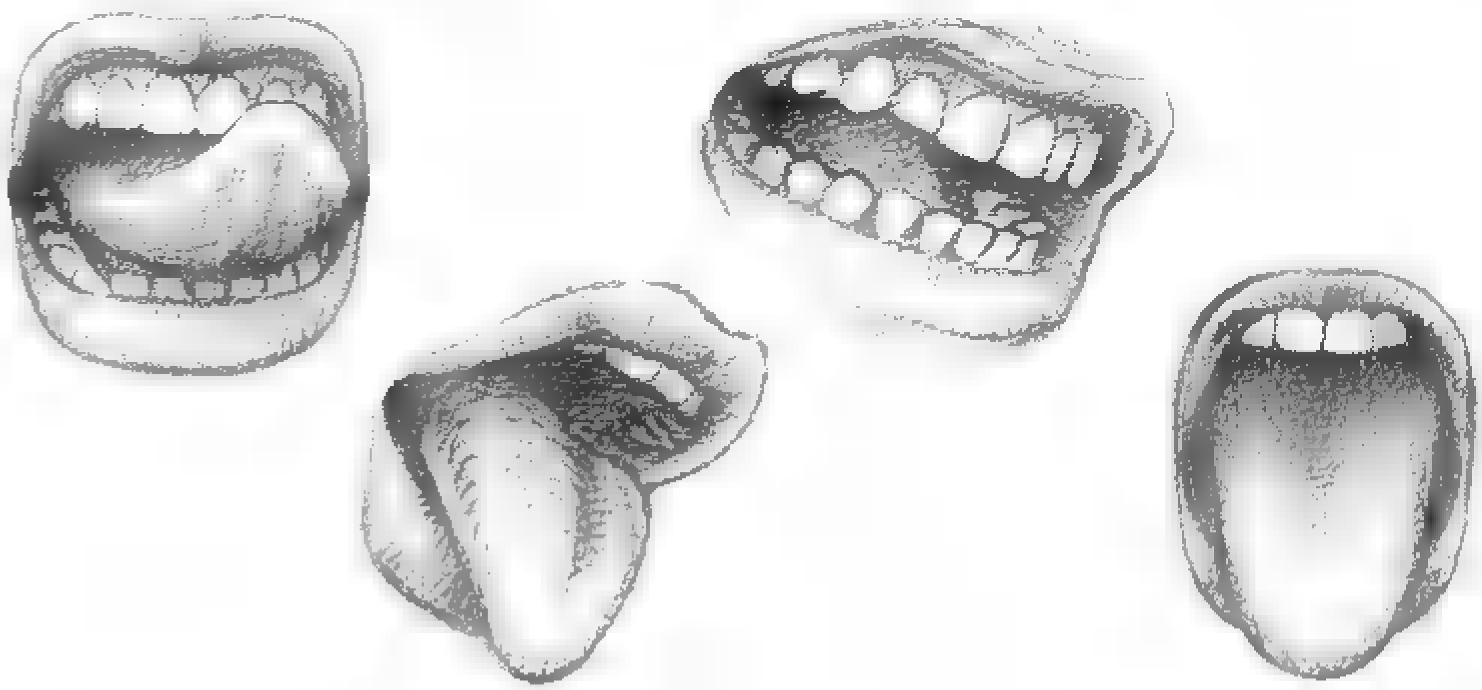
漫画中鼻子的表现



嘴 嘴唇周围汇集有十多种肌肉，可以表现出柔和的表情。嘴唇的厚度和形状很容易表现出个人差异。薄唇用来表现人物直率的性格，而厚嘴唇则可以用来表现性格沉稳之人。







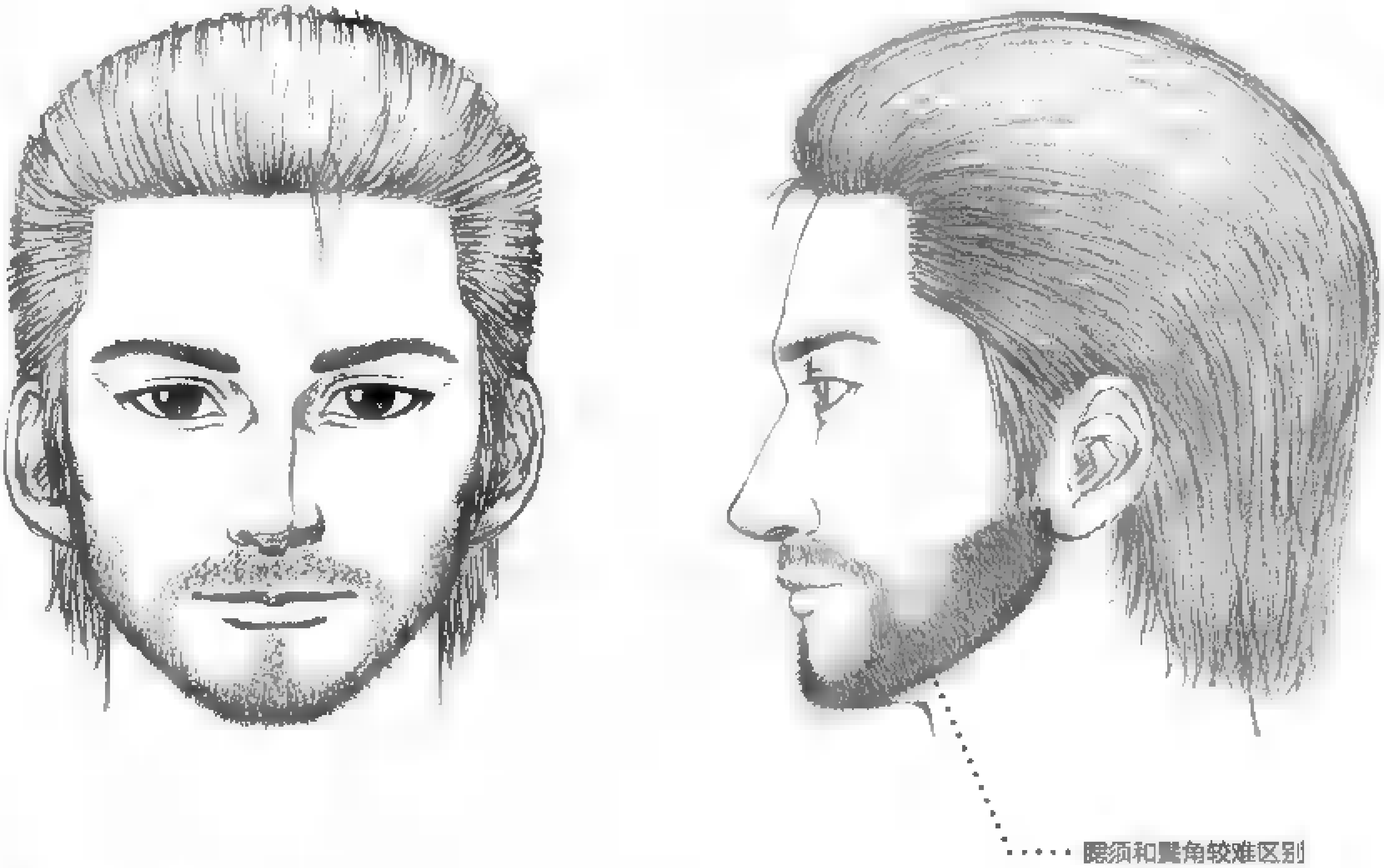
舌头是从下颚一侧开始生长的，绘制时需要注意一下

漫画中嘴的表现



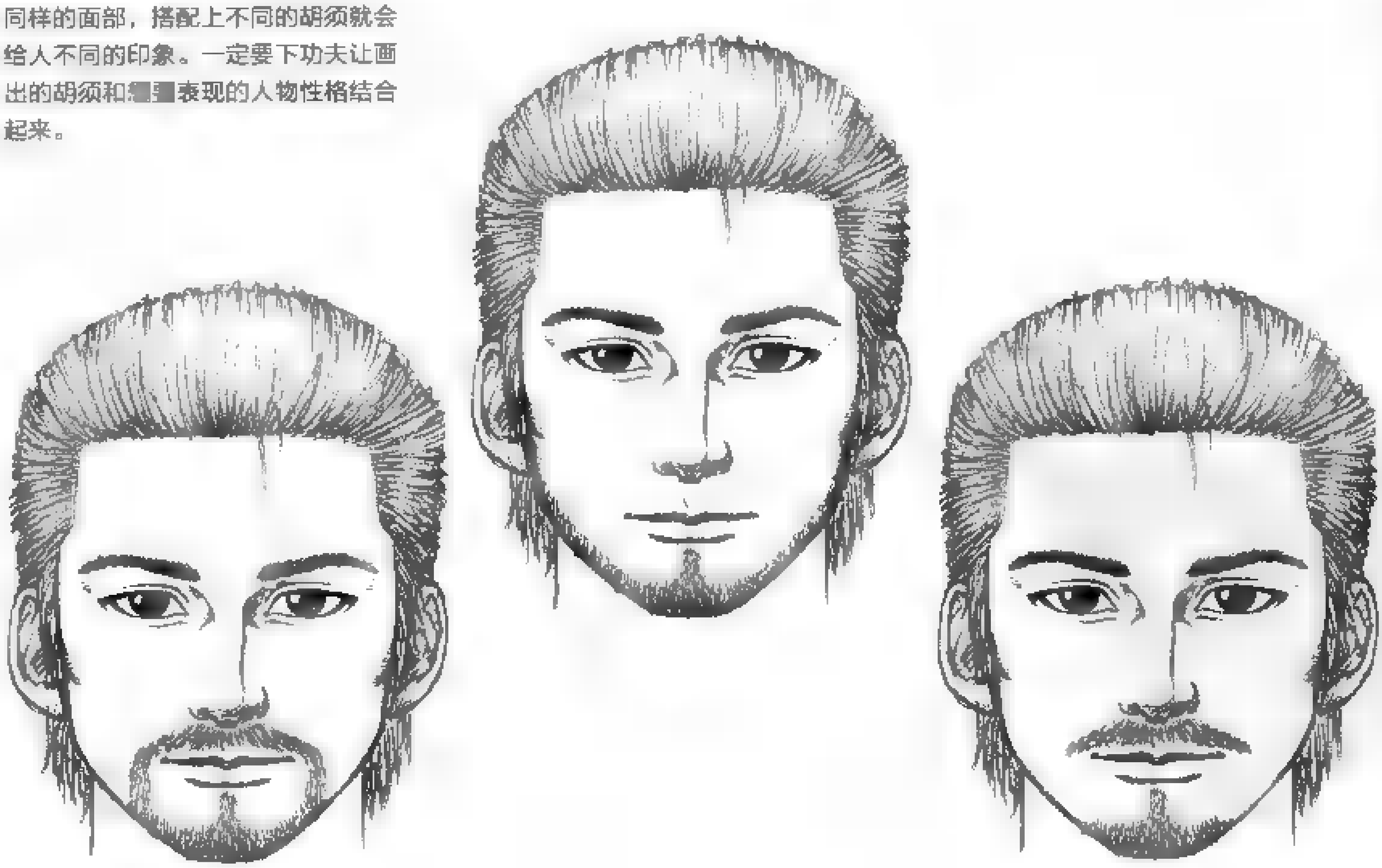
胡须

男性面部[redacted]大的特征就是胡须。[redacted]鼻子下方的上唇须、下巴[redacted]分的下巴[redacted]须以及脸颊上[redacted]腮须等等。



胡须的表现

同样的面部，搭配上不同的胡须就会给人不同的印象。一定要下功夫让画出的胡须和[redacted]表现的人物性格结合起来。

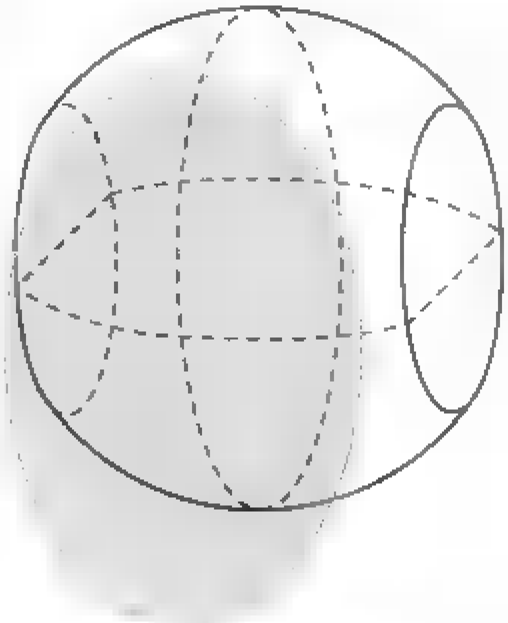


各种脸型

在本章的最开始，我们学习了简单的面部画法——以鹅蛋形轮廓进行绘制。在此，我们将继续介绍以鹅蛋形和其他形状为基础的脸型。这些将启发我们塑造出独具个性的人物。

鹅蛋形

鹅蛋形是绘制面部时最基础的形状。与画风和人物的年龄、性别、性格都无关，这种形状适合于各种人物。





孩童



少年



高中生



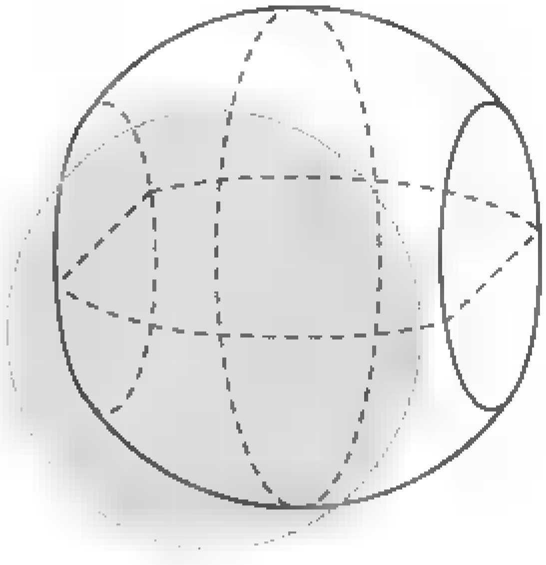
青年



青年

圆形

将鸡蛋形变形，就会得到漫画中经常见到的圆形的脸部。这种形状适合偏向写实风格的人物，常用于表现孩童和圆脸的人物。

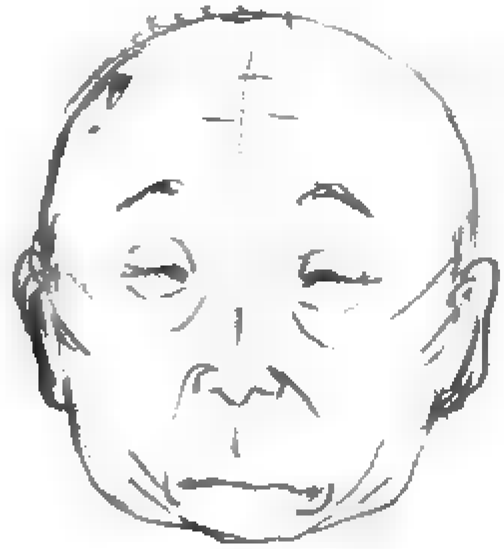




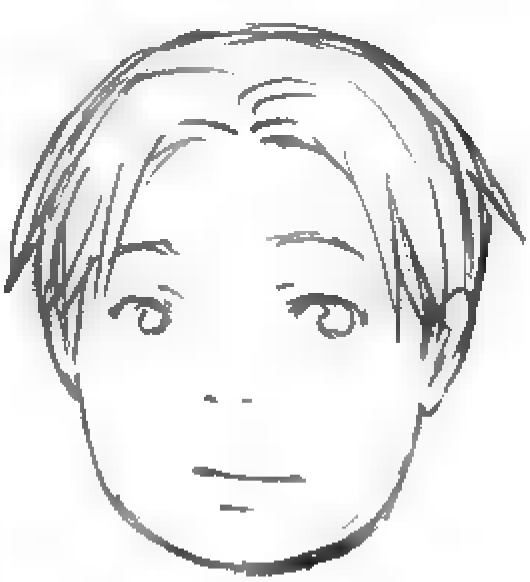
孩童



少年



老人



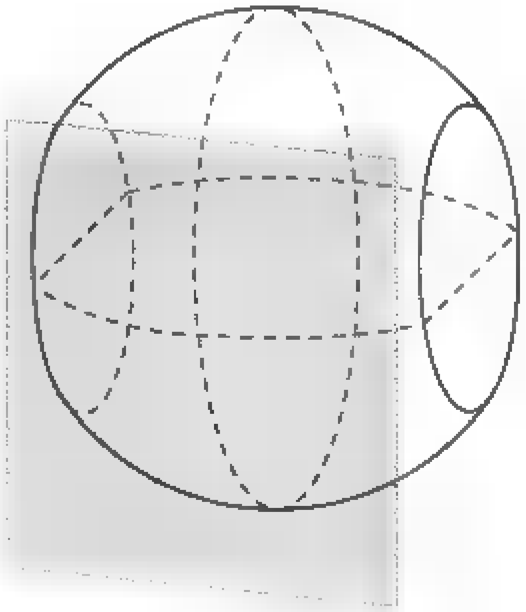
圆下巴少年



青年

方形

带角的下巴线条是这种脸型的特征。绘制健壮男性和老人时经常用到这种形状的脸型。





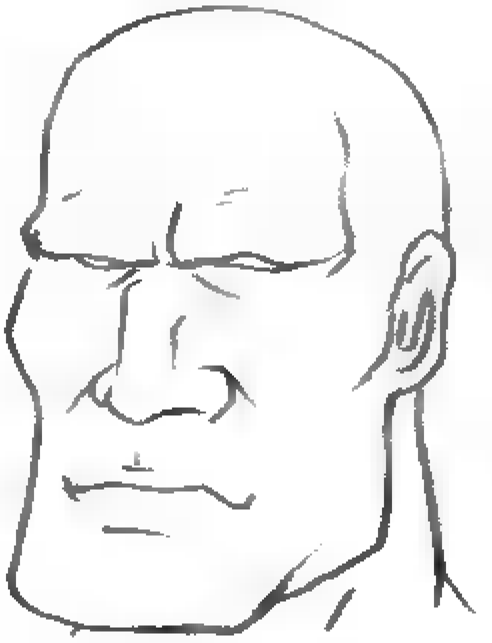
外国人



健壮型



中年男性



坏人角色



野性角色

其他

细长椭圆形、倒梯形、倒水滴形等各种形状都可以用来表现人物面部。让我们尝试使用这些形状来绘制个性人物角色吧。



细长椭圆形



倒梯形



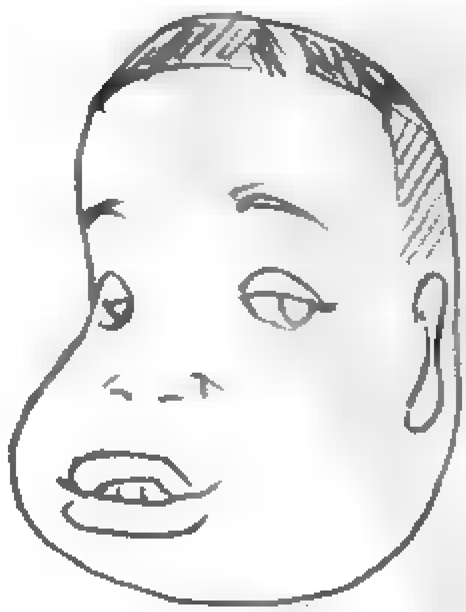
长条形



圆四角形



倒水滴形



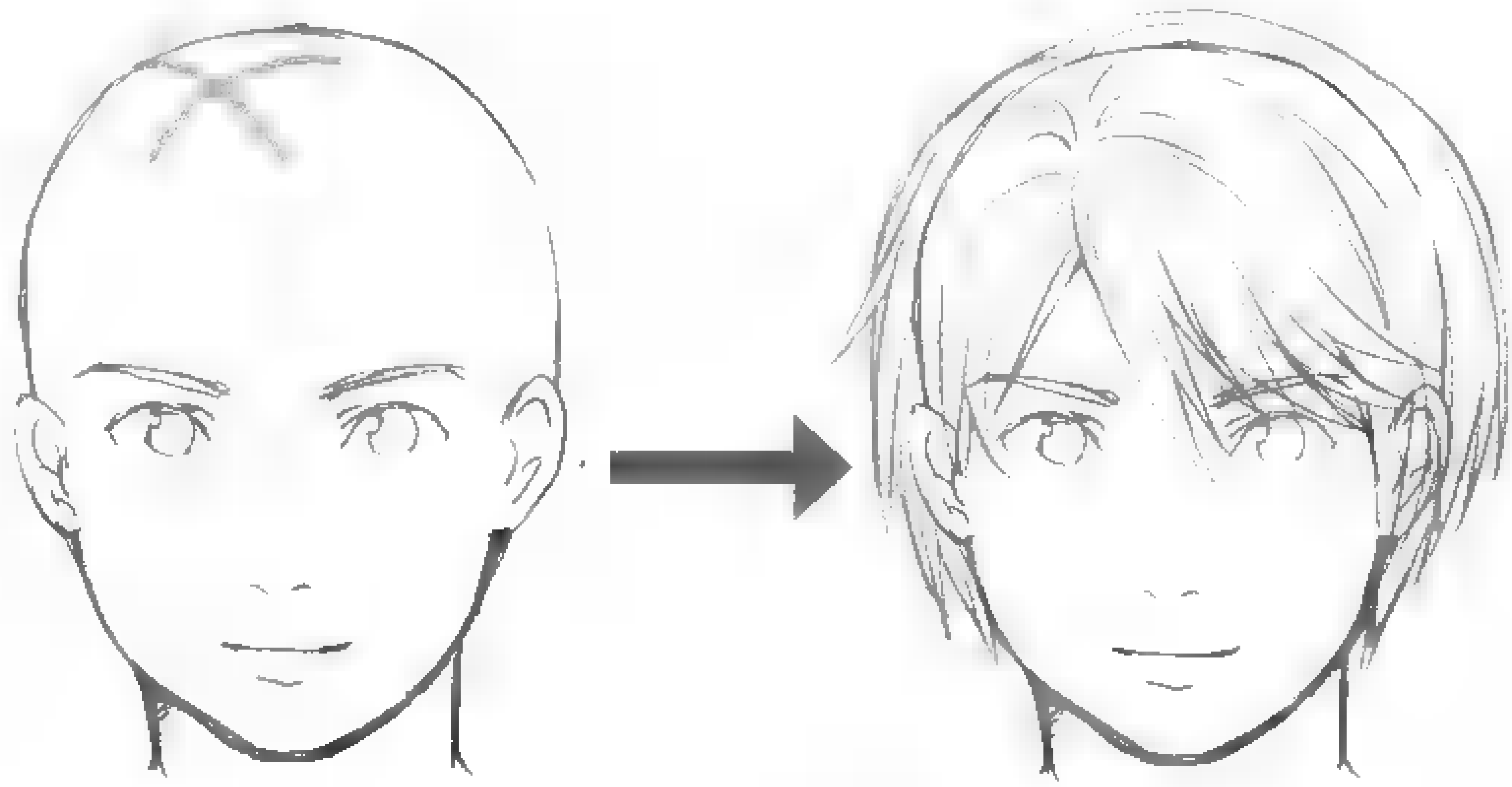
茄子形

头发的画法

男性的发型多种多样。在掌握了头发的生长情况和发型这些基础信息后，可以尝试根据自己想要表现的人物，设计出与其年龄、职业、性格等相符合的发型。

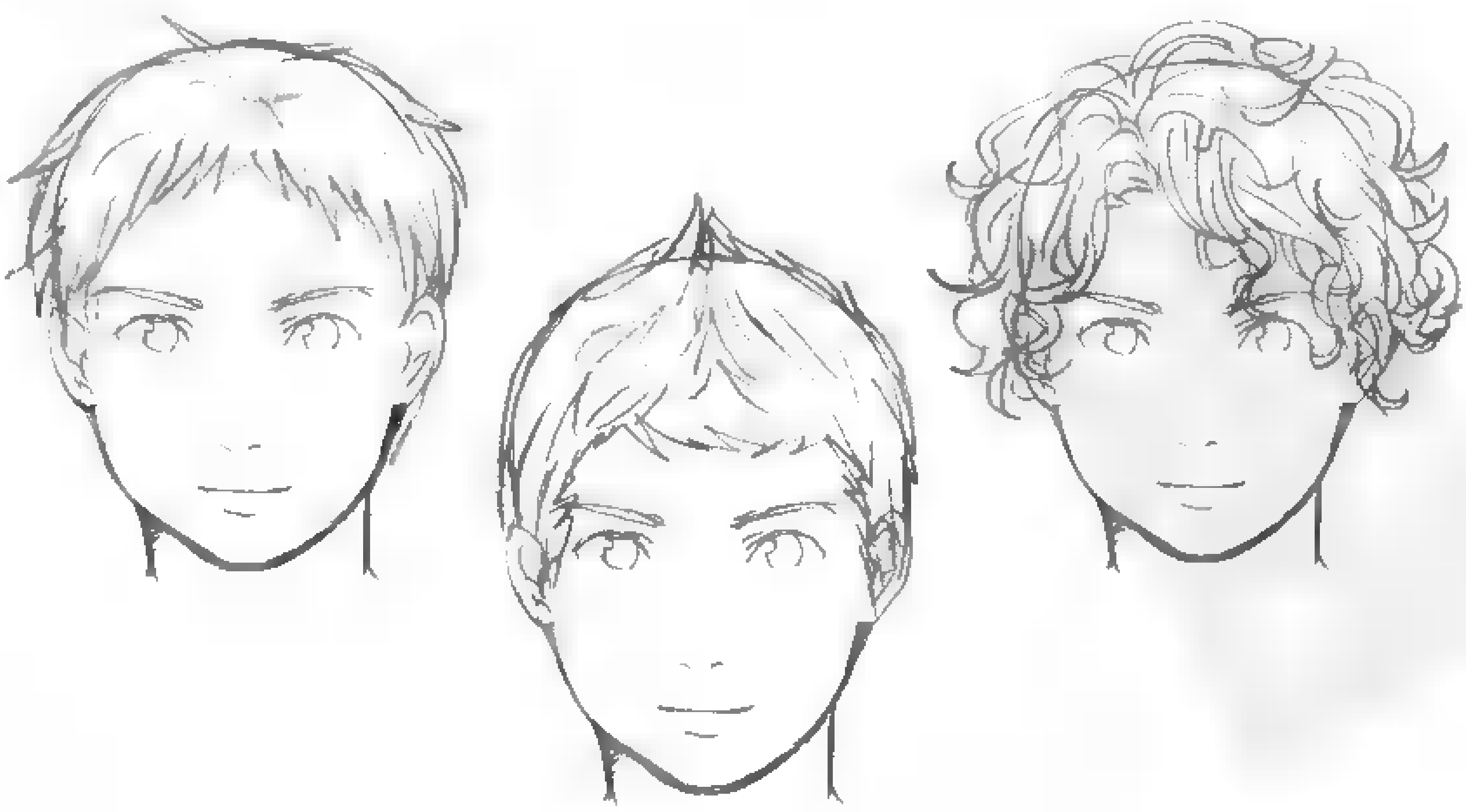
头发的画法

首先需要决定发旋的位置。男性的头发通常情况下都比女性的要短。在绘制时需要注意发丝的走向和头发的梳法。



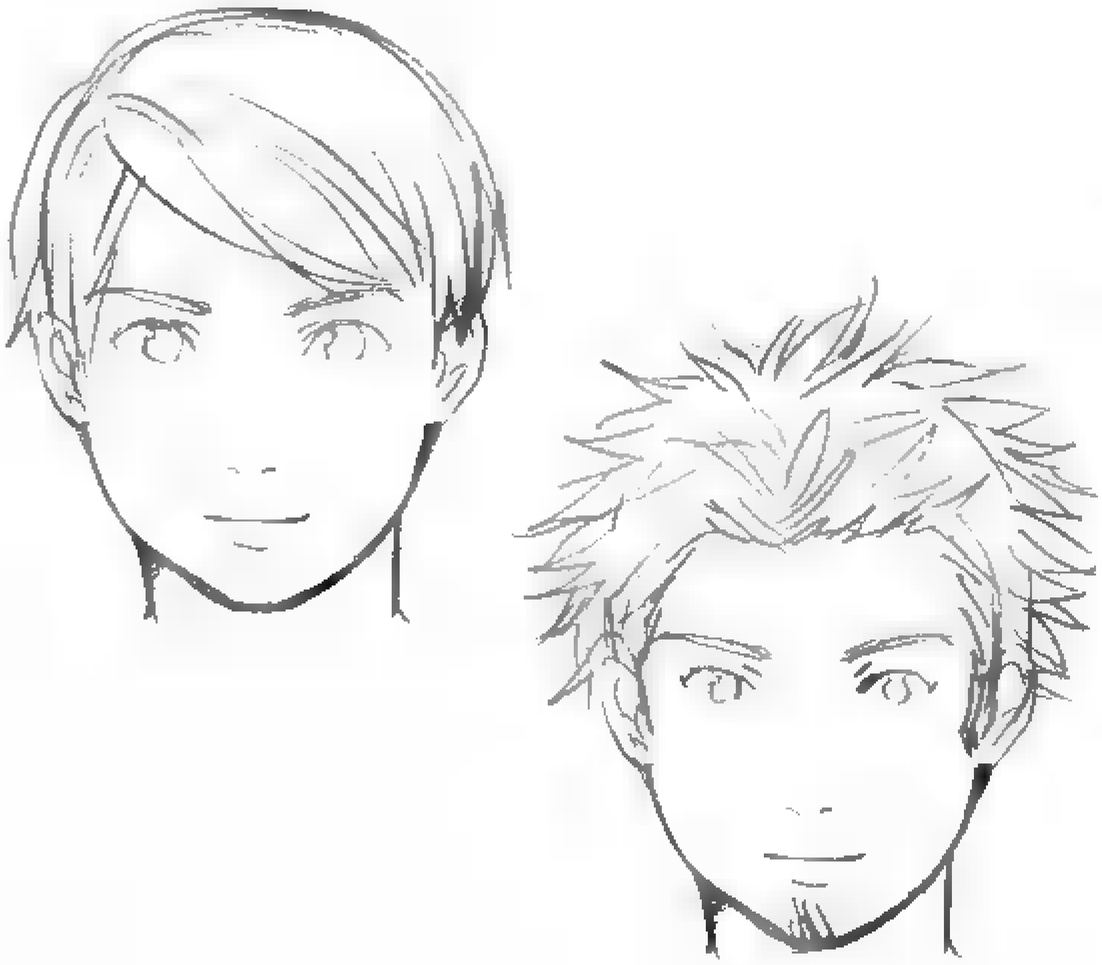
短发

这种发型经常用于清爽的运动员和商务男性角色。绘制时要有意识地注意发际线和头发的梳法。



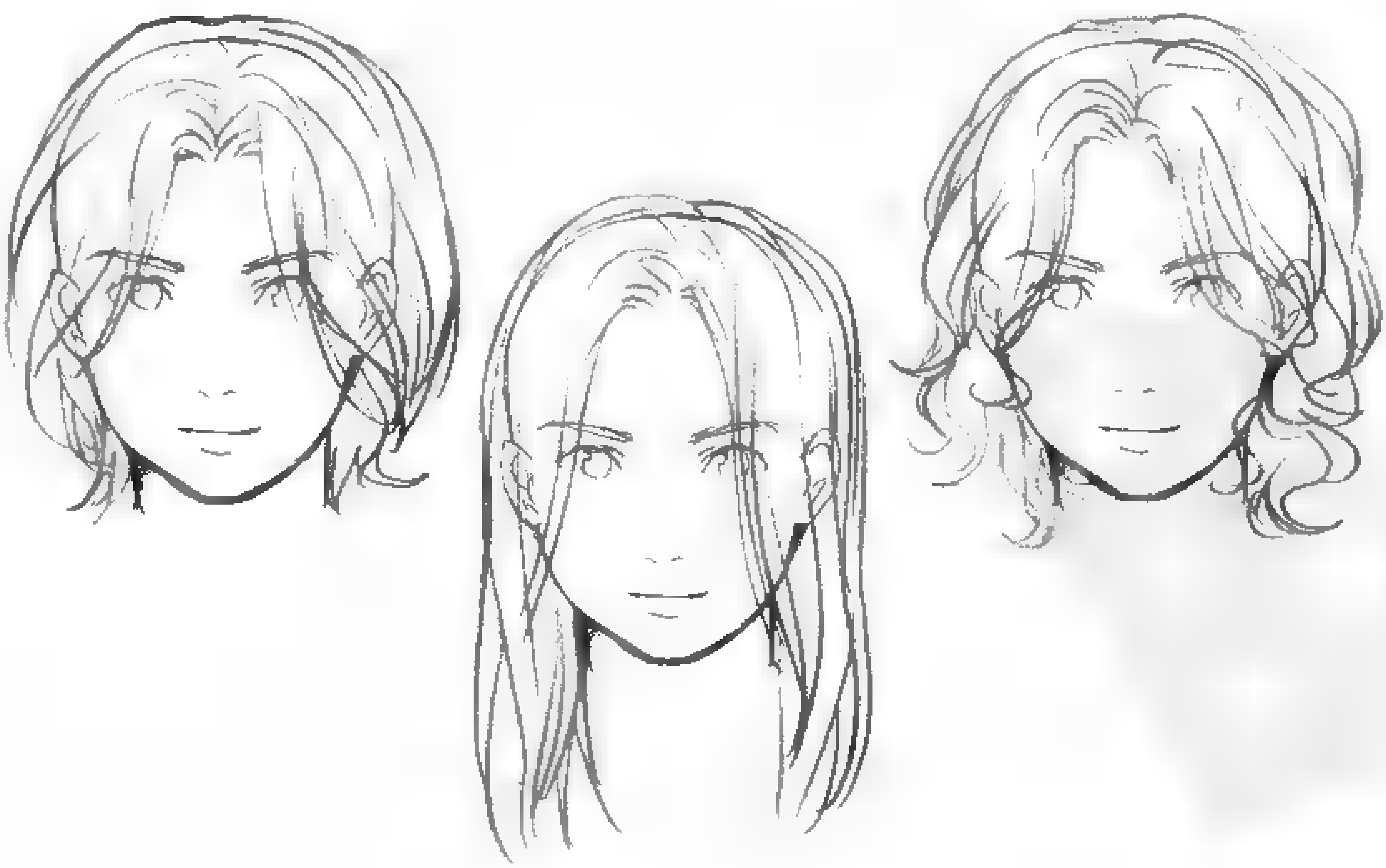
中长发

绘制这种两侧较长的发型时要让发梢看起来有轻微的动感。



长发和卷发

长发要画出一束一束的感觉，可以使得表现更加自然。注意不要将长发的波浪全部都画成同一个方向。



Lesson 8 男性的面部～从婴儿到长者～

随着人年龄的增长，面部五官的位置和表情也会相应发生变化。在此，我们就以之前所学的面部的基本结构为基础按不同年龄来介绍男性面部的画法。

婴儿和幼儿

婴儿和幼儿的头和面部的比例与成人相比，头部要大很多。眼睛的位置也要画在头部正中央。此外，黑眼珠很大也是孩童的特征。随着年龄的增长、肌肉变得越来越发达，眼睛和嘴也会变得越来越紧绷，毛发也会随之变得粗而硬。









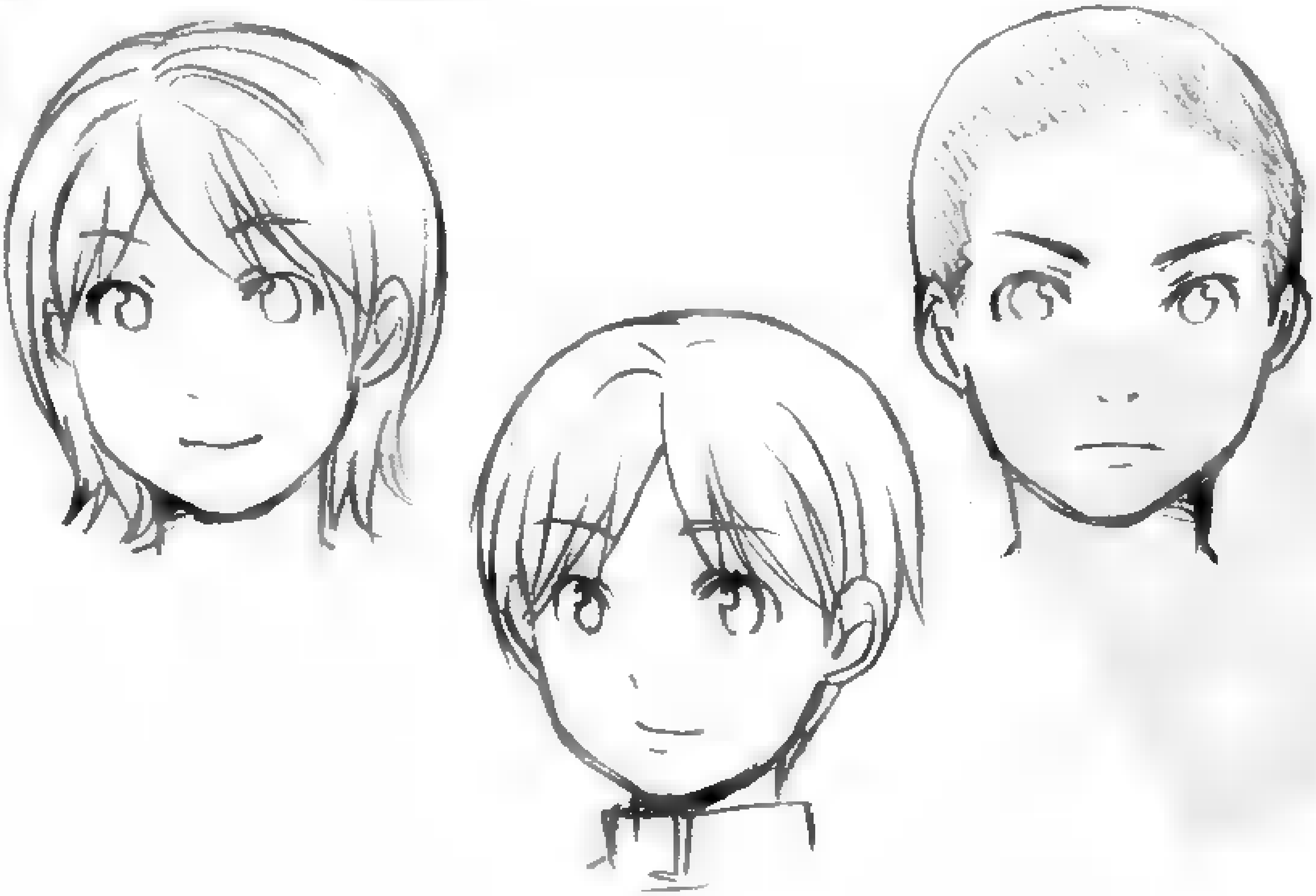
少年（~10岁）

这个年龄段的人物整体都感觉圆圆的，五官也集中在面部的中央。毛发和大人比起来要少一些，这一点在绘制时需要注意。



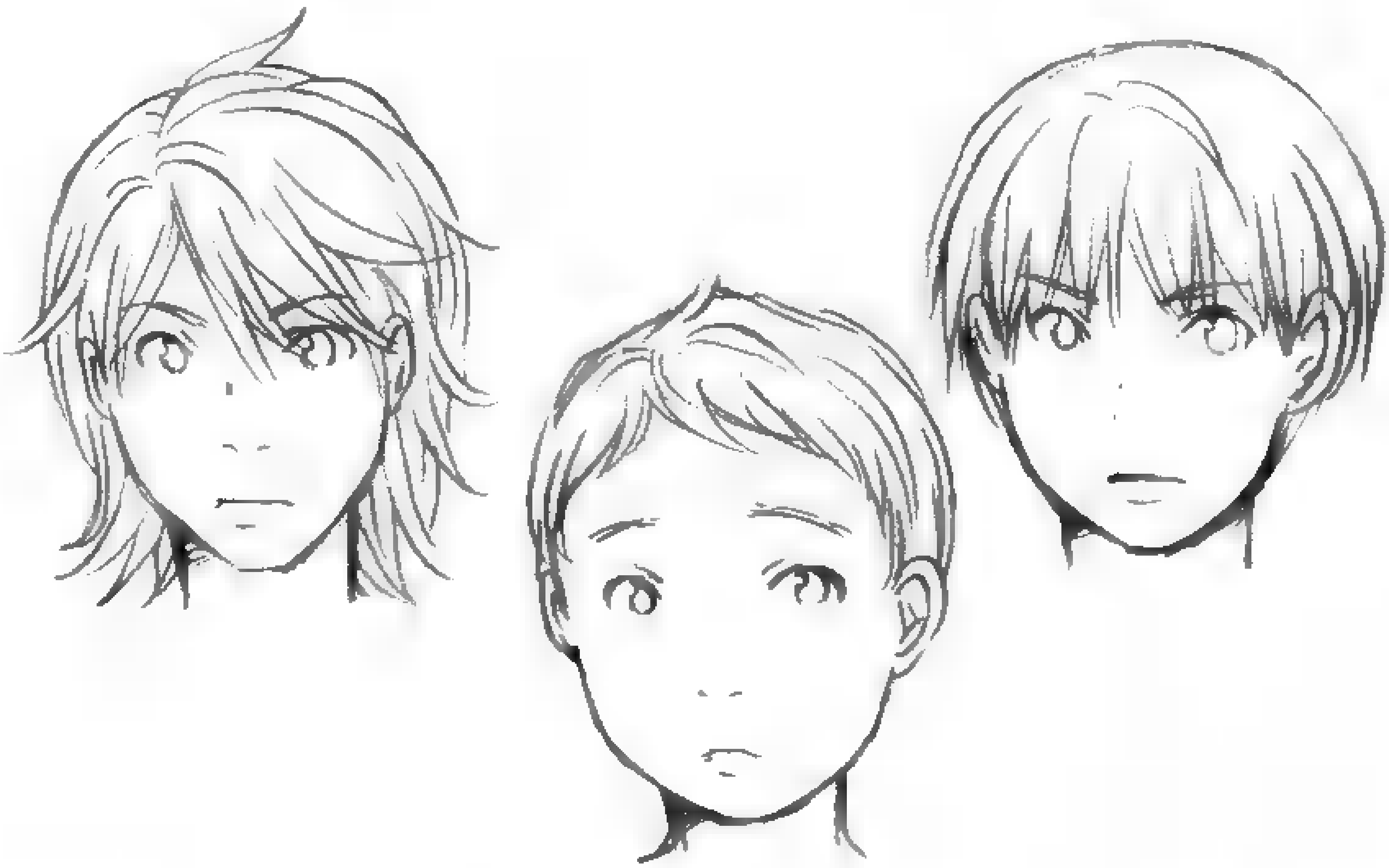
少年（~15岁）

随着年龄的增长，下巴的线条变得越来越明显，脖子也随之变粗。眼睛变小，嘴也紧绷起来。



高校生

这个阶段的男性骨骼和面部都越来越向成年人发展。肌肉虽然还保留着滑溜的感觉，但是骨骼的生长已经接近成人。



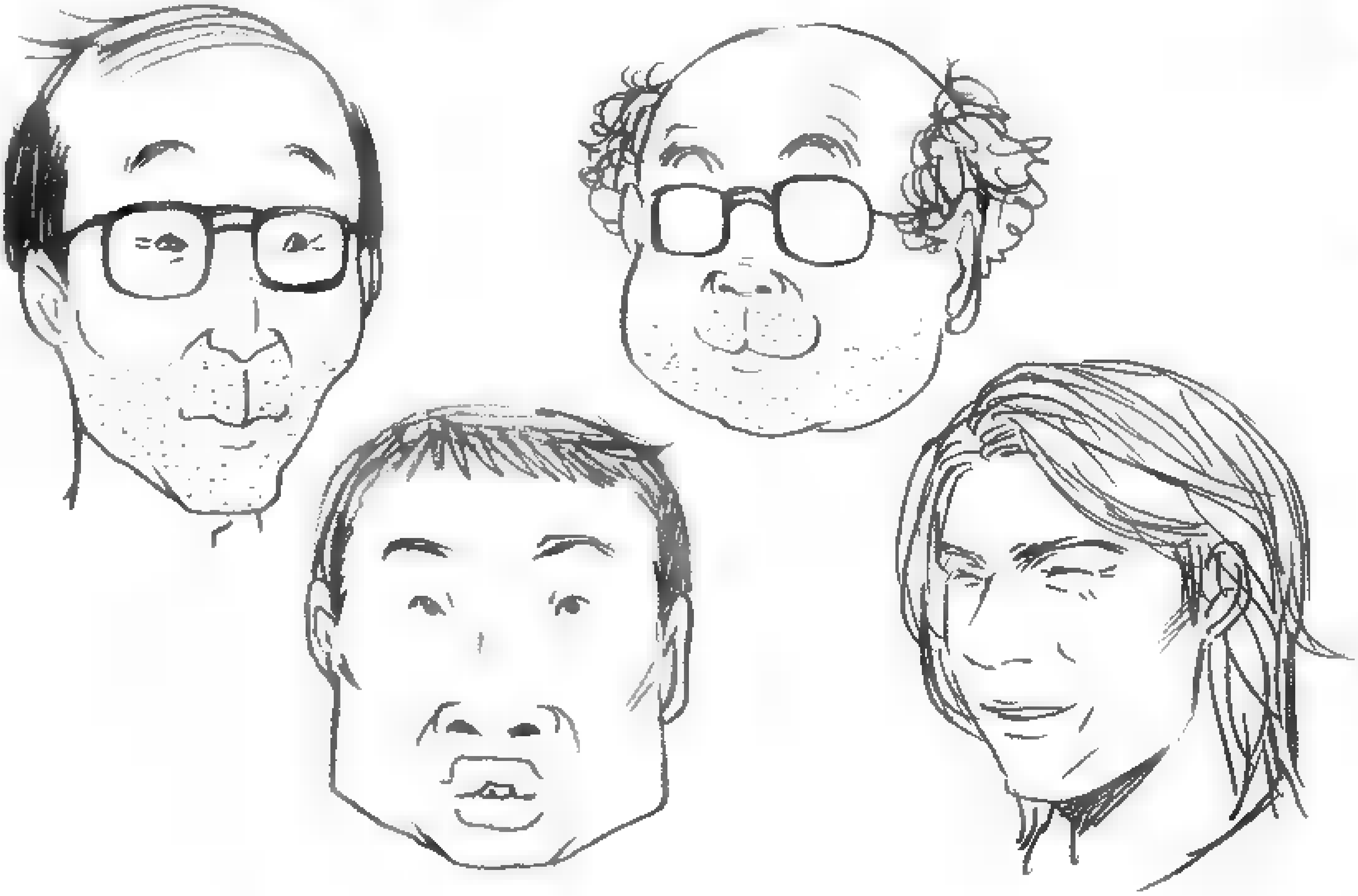
成年人

脸颊线条变得非常明确，肌肉和骨骼也变得轮廓明显。眼睛变得细长，位置也随着升高，这就是成年人的特征。



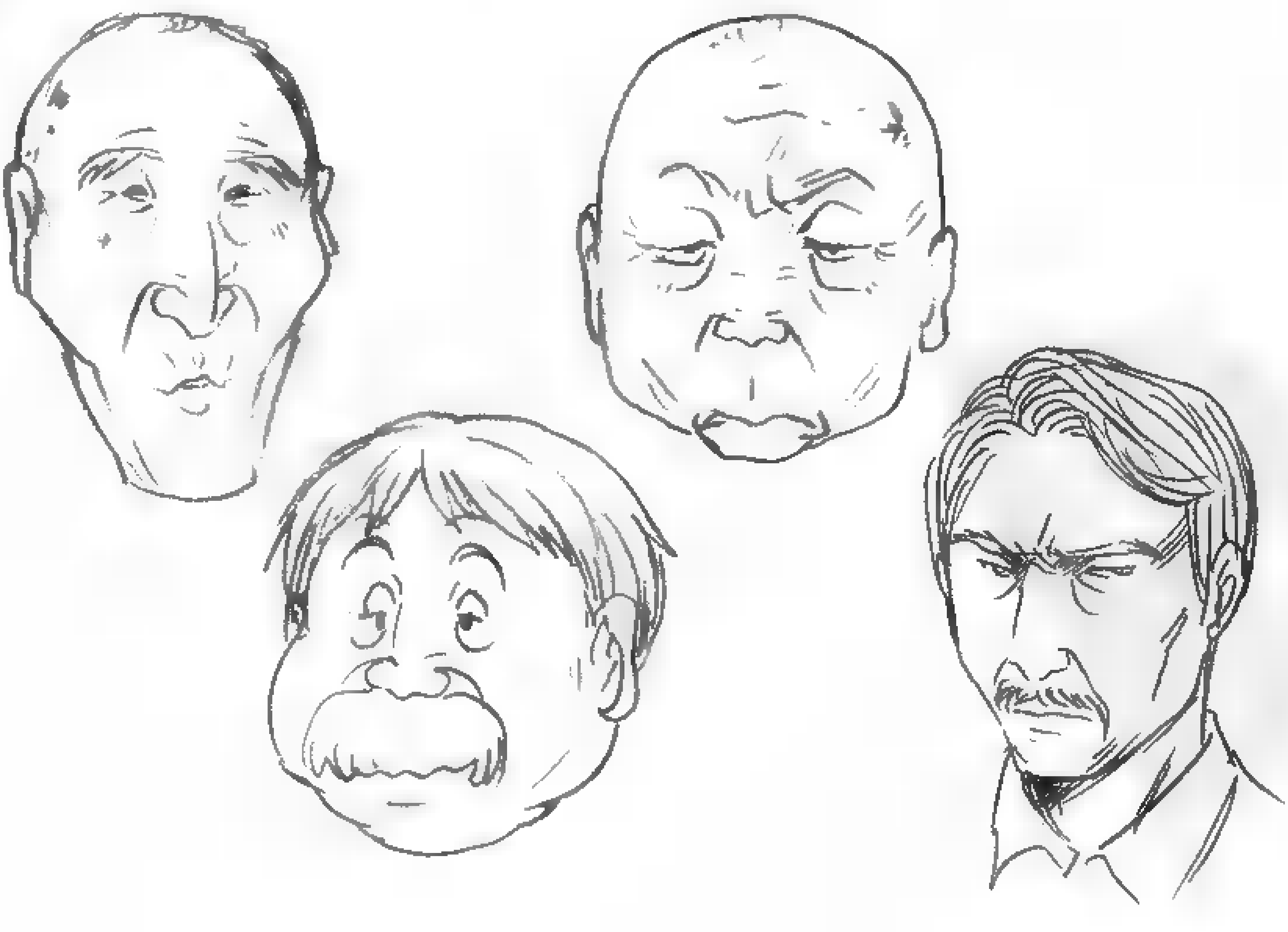
中年人

头发发际线往后，额头的面积增大，这些老化现象开始显露。眼睛和眼角周围开始出现细纹，嘴角也开始有了横纹，绘制时需要仔细注意这些要点。



长者

皮肤松弛下垂，额头、眼睑、下巴有了尤其明显的皱纹。此外，脸由于重力原因下垂，眼睛在面部所占的比例越来越小。

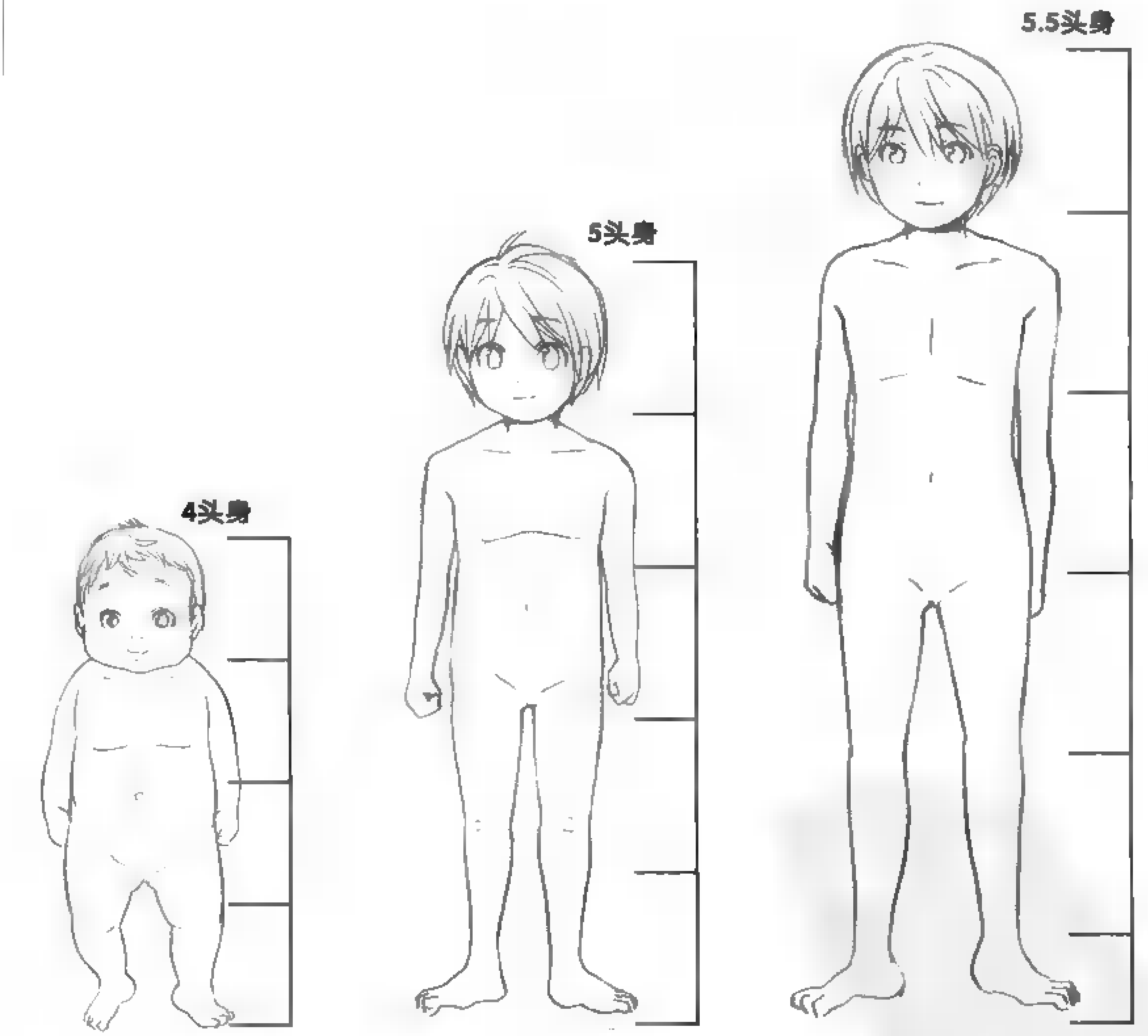


Lesson 9 全身的基础画法 ~ 不同年龄的头身比例 ~

头身比，指的是以头部大小为基准的身体比例。伴随着人的成长，“头身比”也在变化。在此，我们将介绍男性从婴儿到成年人不同年龄段的头身比例变化。

男性的头身比例

男性的体格，包括头部在内整体都要比女性大一些。因此，即使比女性身高要高，但头身比例却不会改变。一般来说，男性的理想头身比例是7~8头身。



0岁

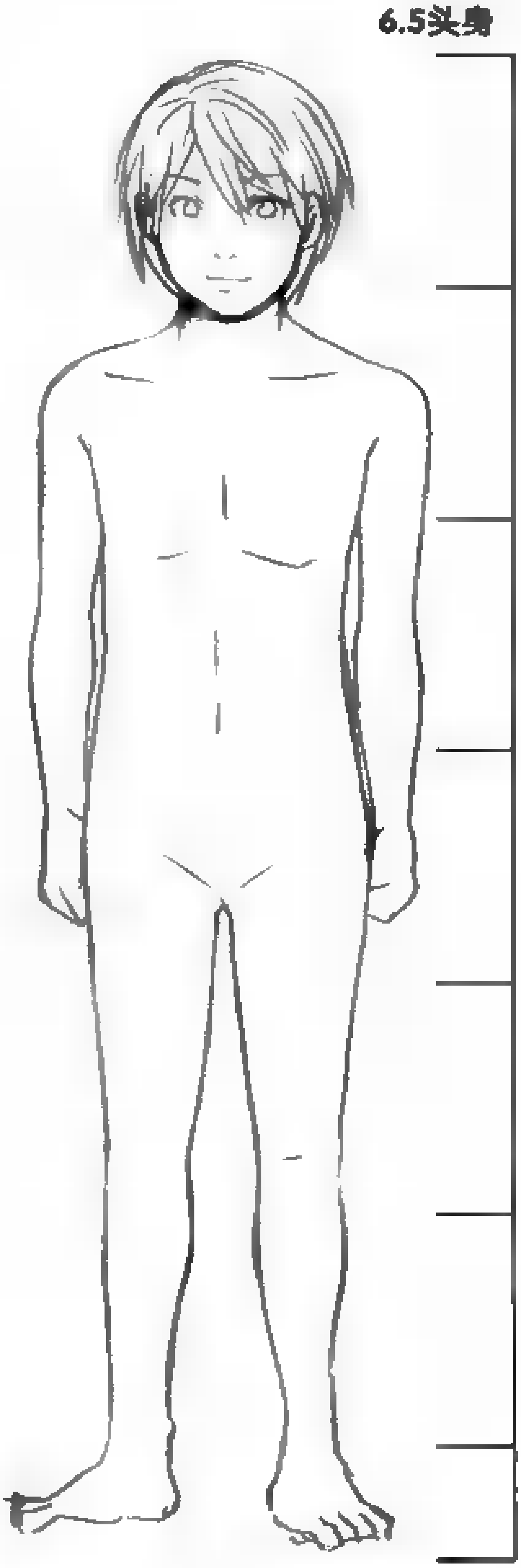
婴儿一般是4头身，身高50cm左右，肩宽差不多为1头身。

5岁

约5头身，身高100~110cm左右。骨骼已经发育完好，但是头部和腹部仍然很大，这就是幼儿的体型。

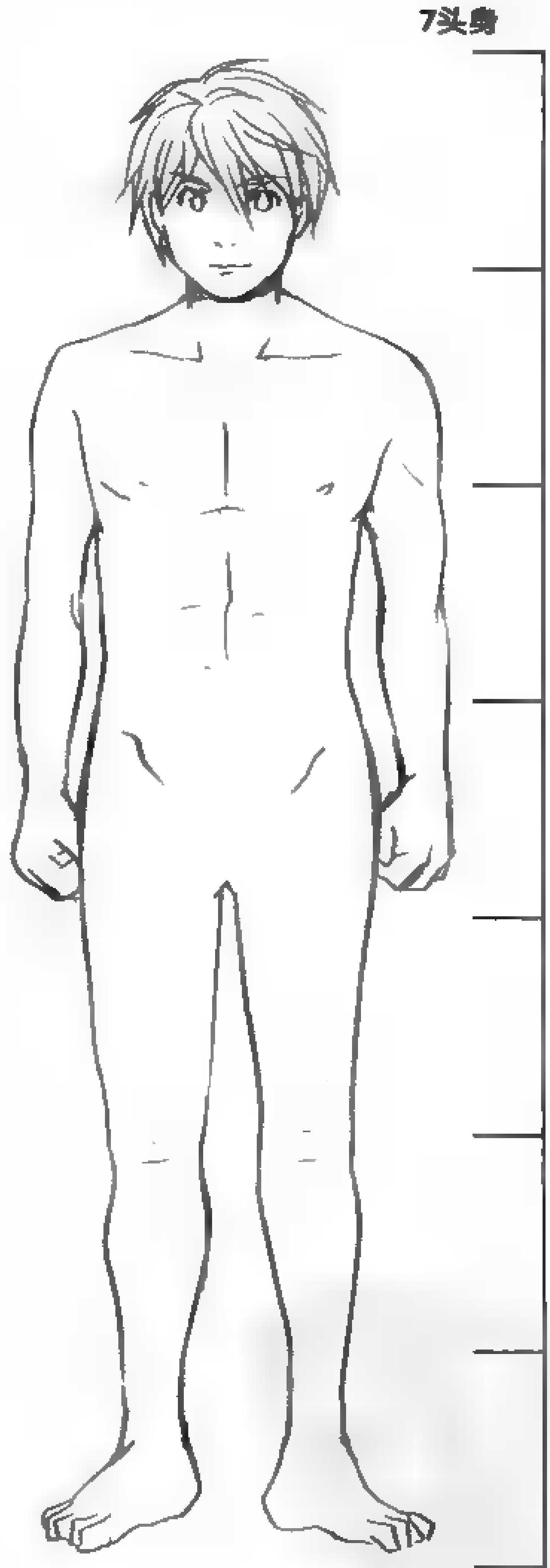
10岁

一般为5.5头身。进入青春期后，体格上的男女差别开始变得明显。男性肩膀变得越来越宽，腰身也有了曲线。



15岁

大约6.5头身，头身比例和成年人已无两样。由于骨骼和肌肉还欠发达，和成年人比起来体格还稍显单薄。

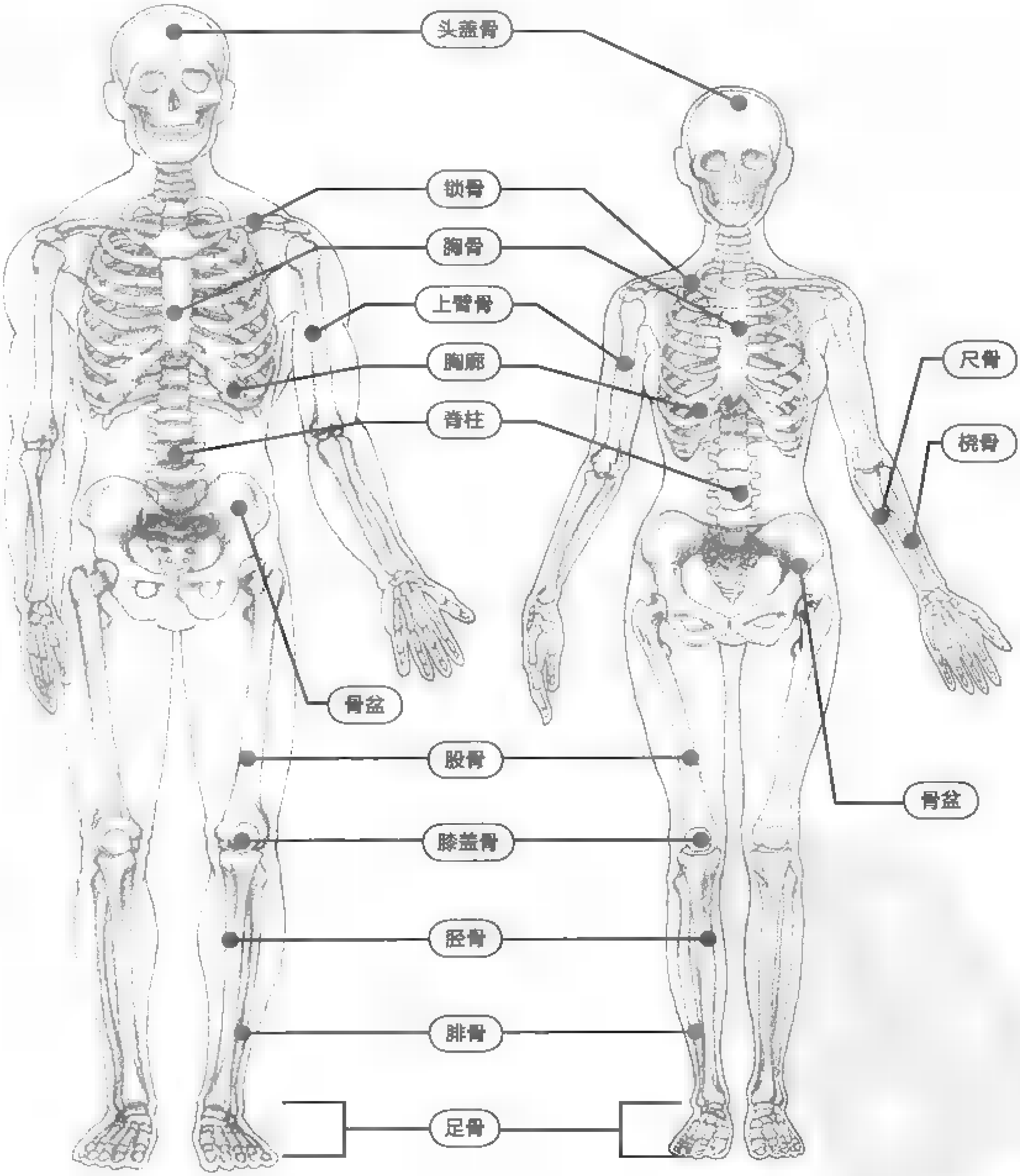


成年人

为7~8头身。手脚伸展，体型上来说，骨骼和肌肉也变得非常明显。

全身的骨骼

骨骼是人体的基础，人的全身大约由200多块骨头组成。在此，我们将男女的骨骼进行对比，来学习男性骨骼的特征。



男性的骨骼　　　　女性的骨骼

PONIT

骨骼的整体差异

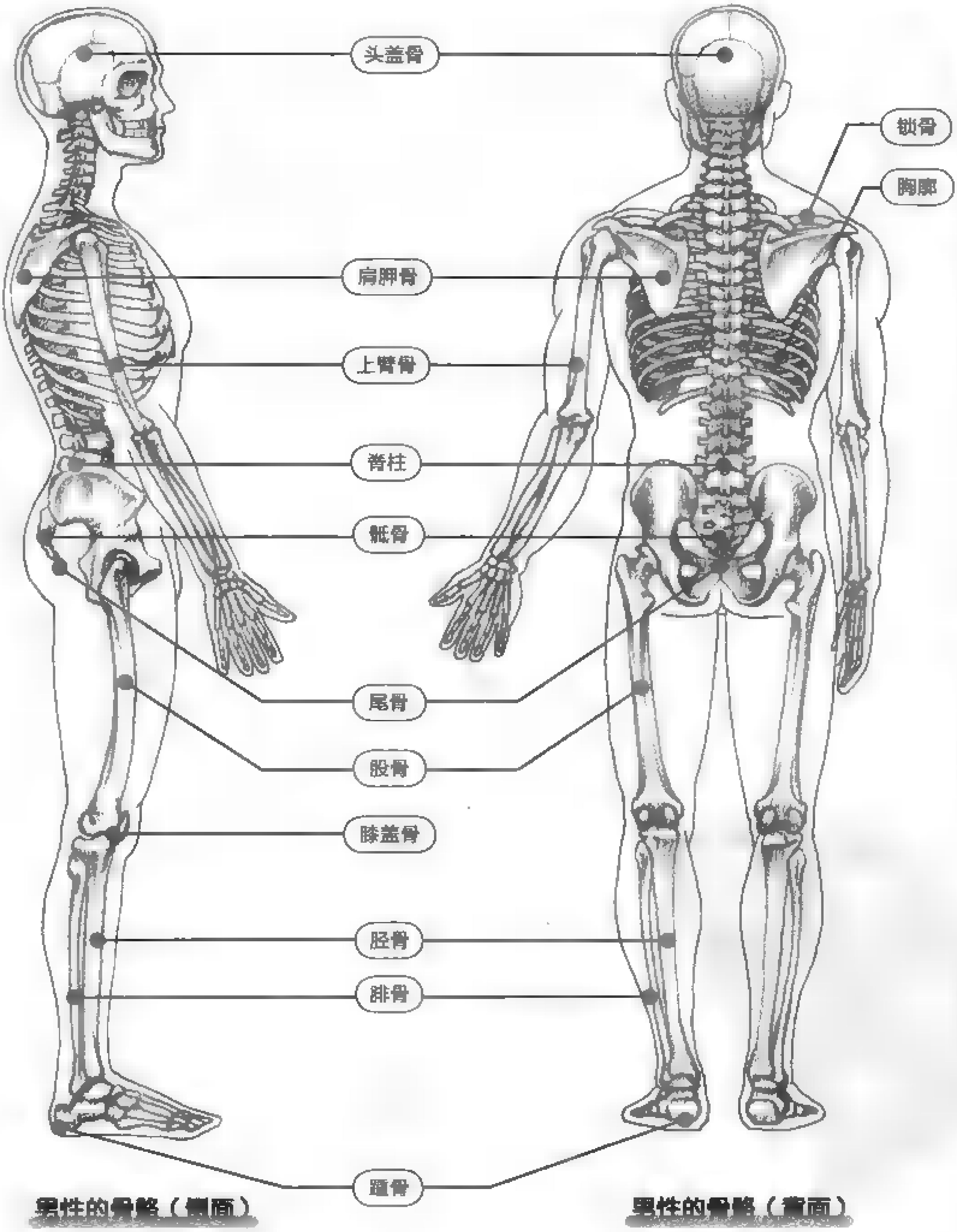
成年男性的体格相比女性要大而粗壮。这样的性别差异决定了骨骼的差别，那就是锁骨的长度、骨盆的大小以及腿的形状。

锁骨的长度

成年男性的锁骨比女性要长一些。由于锁骨是组成肩关节骨骼的一部分，因此锁骨长，肩膀也就会变宽，加上周围的肌肉就会使得人变得粗壮一些。

骨盆的区别和腿的形状

男女性别差异表现在骨骼上的最明显的一点就是骨盆的不同。男性骨盆没有女性骨盆那么大，因此和骨盆相连的骨关节就比较窄。这样就导致了男性的腿容易成为O形腿，这也是一大特征。

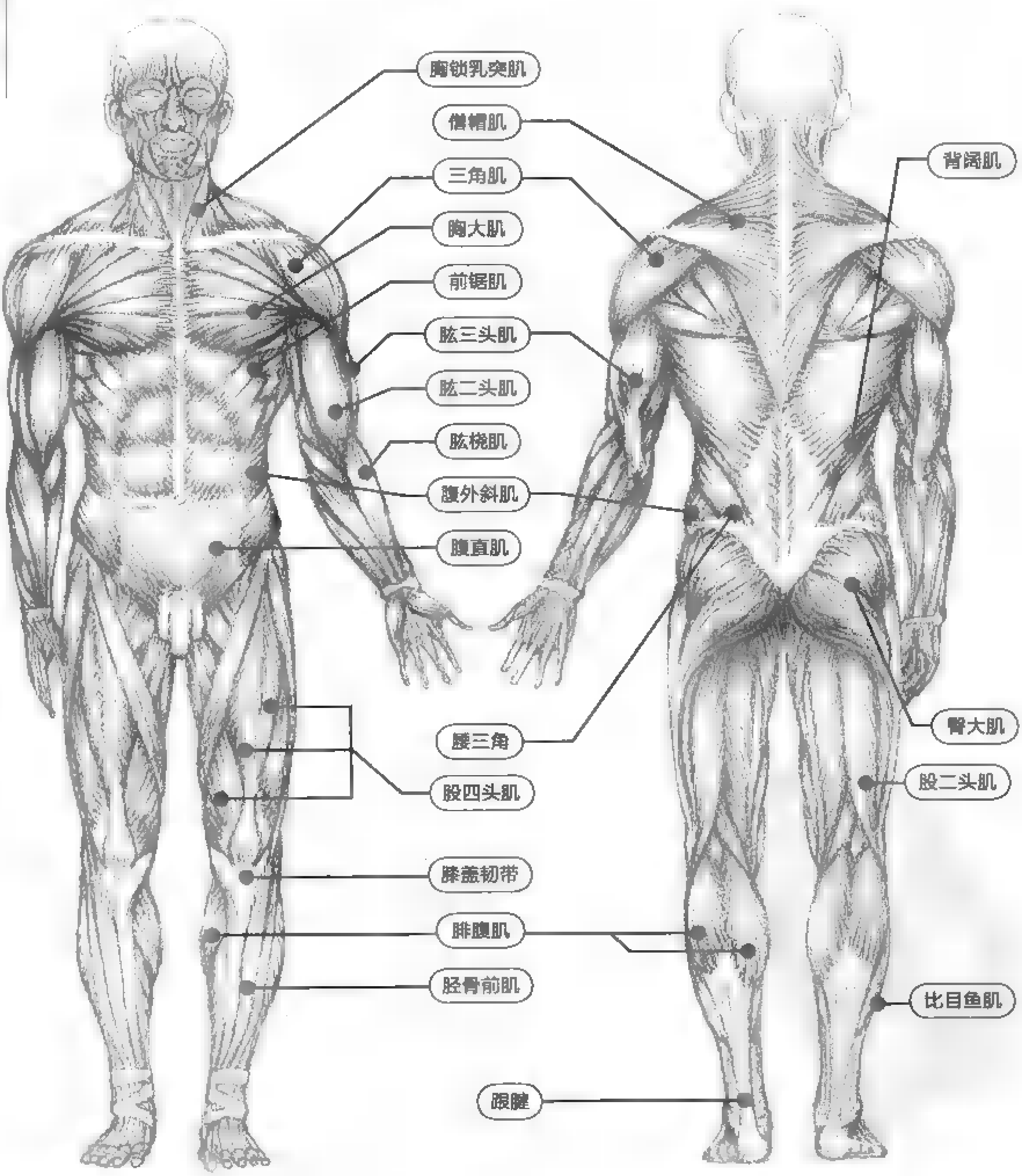


男性的骨骼（侧面）　　男性的骨骼（背面）

全身的肌肉

男性与女性相比，身体的一大特征就是更容易长肌肉。在掌握基本肌肉结构的基础上，我们可以联系绘制身体的各种动作。

男性的肌肉

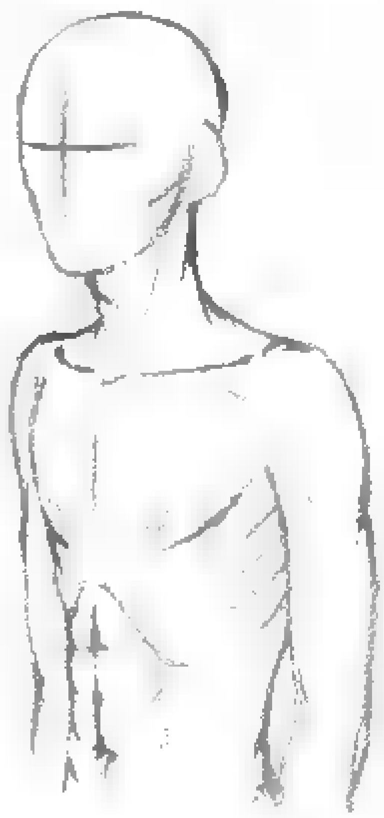


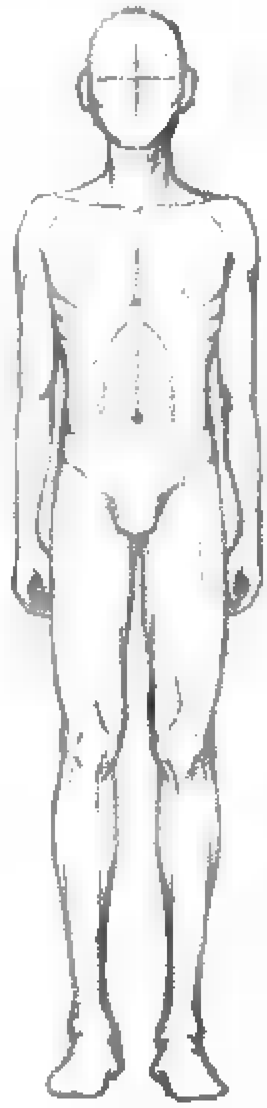
不同体型的肌肉表现

和女性相比，男性的肌肉和骨骼都更发达，因此同等身高的男性看上去更粗壮。在此，我们按照体型的不同来介绍男性肌肉的表现方法。

纤细型

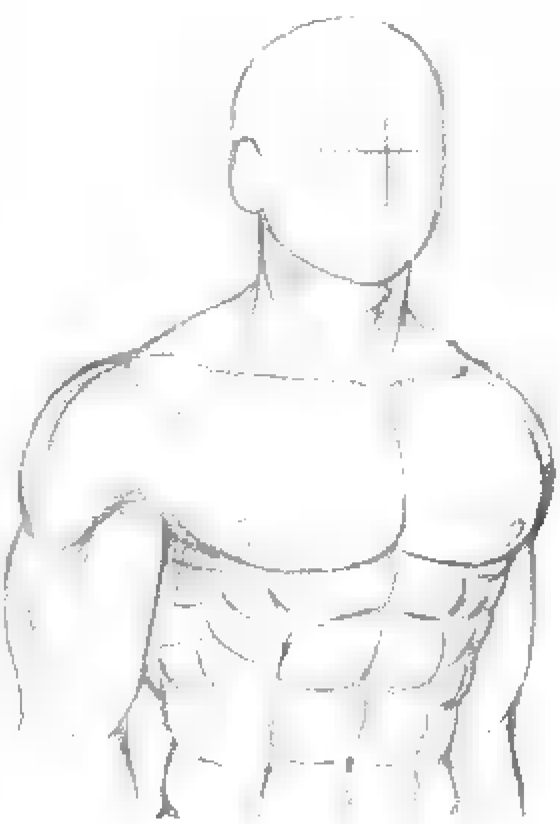
窄身的男性不容易长脂肪和肌肉，■骼也比较明显，整体给人纤细的印象。





肌肉型

肌肉型的男性拥有粗壮的体格。尤其可以表现出大块的胸大肌、腋下的前锯肌和■肌。

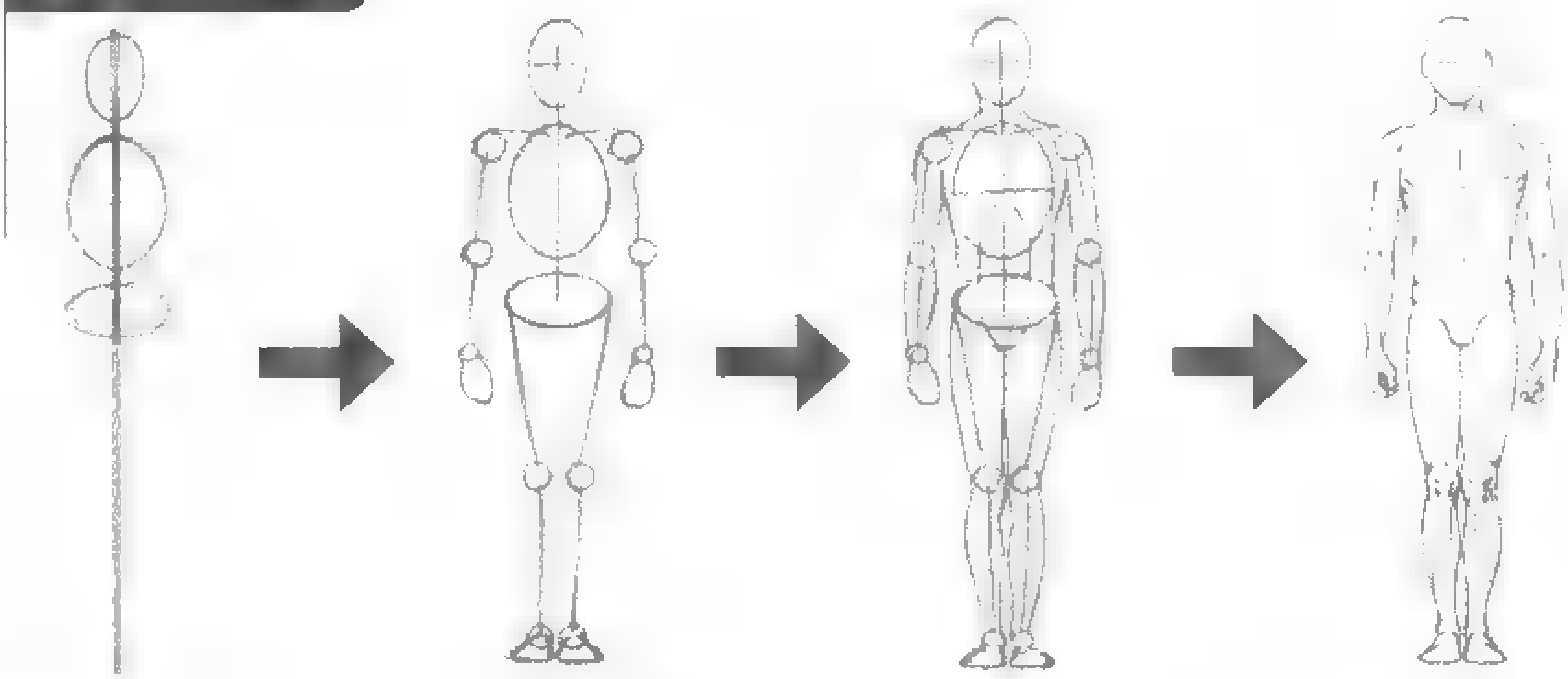




Lesson 12 全身的画法

绘制全身时的一个基本点，就是保持身体通过一根中心线。画身体正面时保证正中线（穿过人体正面的中心线），画身体侧面时保证以背脊为基础。

正面开始画



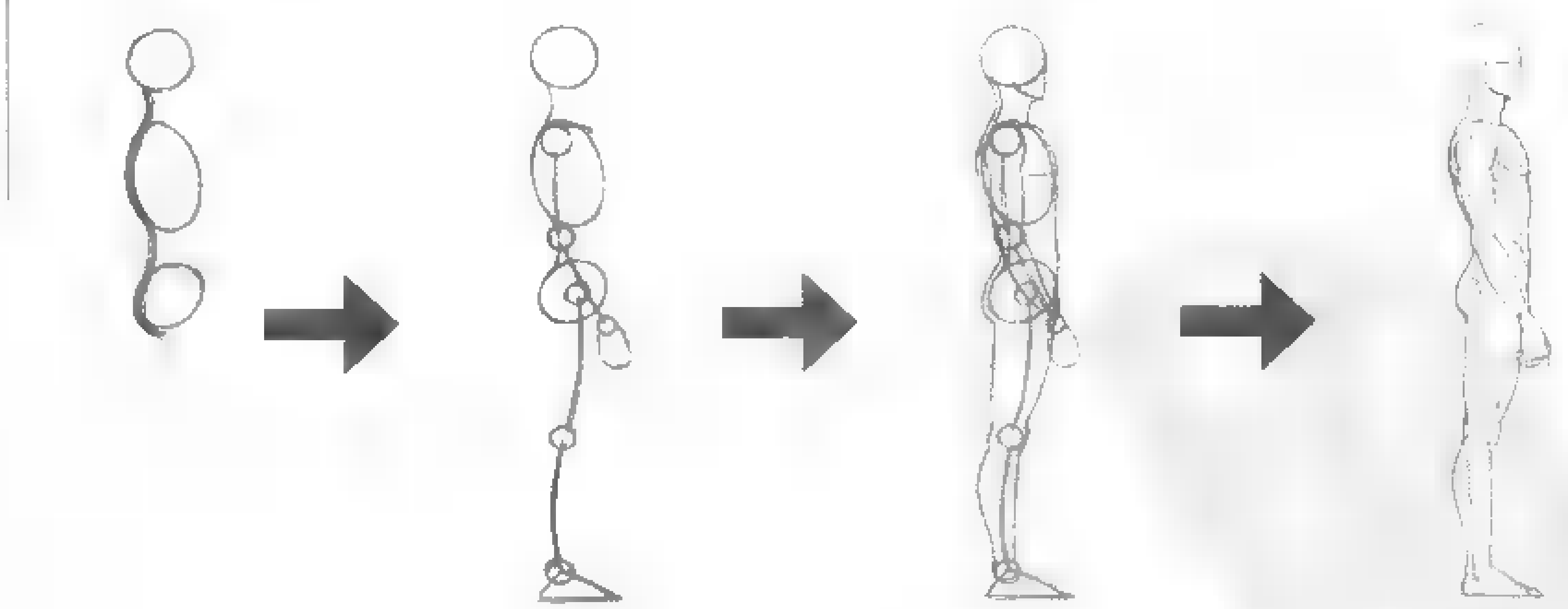
①决定好人物头部的大小后，就画上一条粗粗的正中线，然后再画出身体和腰部

②决定好头身比例和姿势，然后大致画出骨骼。从相关肌肉的位置开始，画起来会更容易一些

③在骨骼周围画上肌肉

④绘制出关节和肌肉的外部线条，就完成了。男性比女性的肌肉线条要更明显，这一点需要注意

从侧面开始画



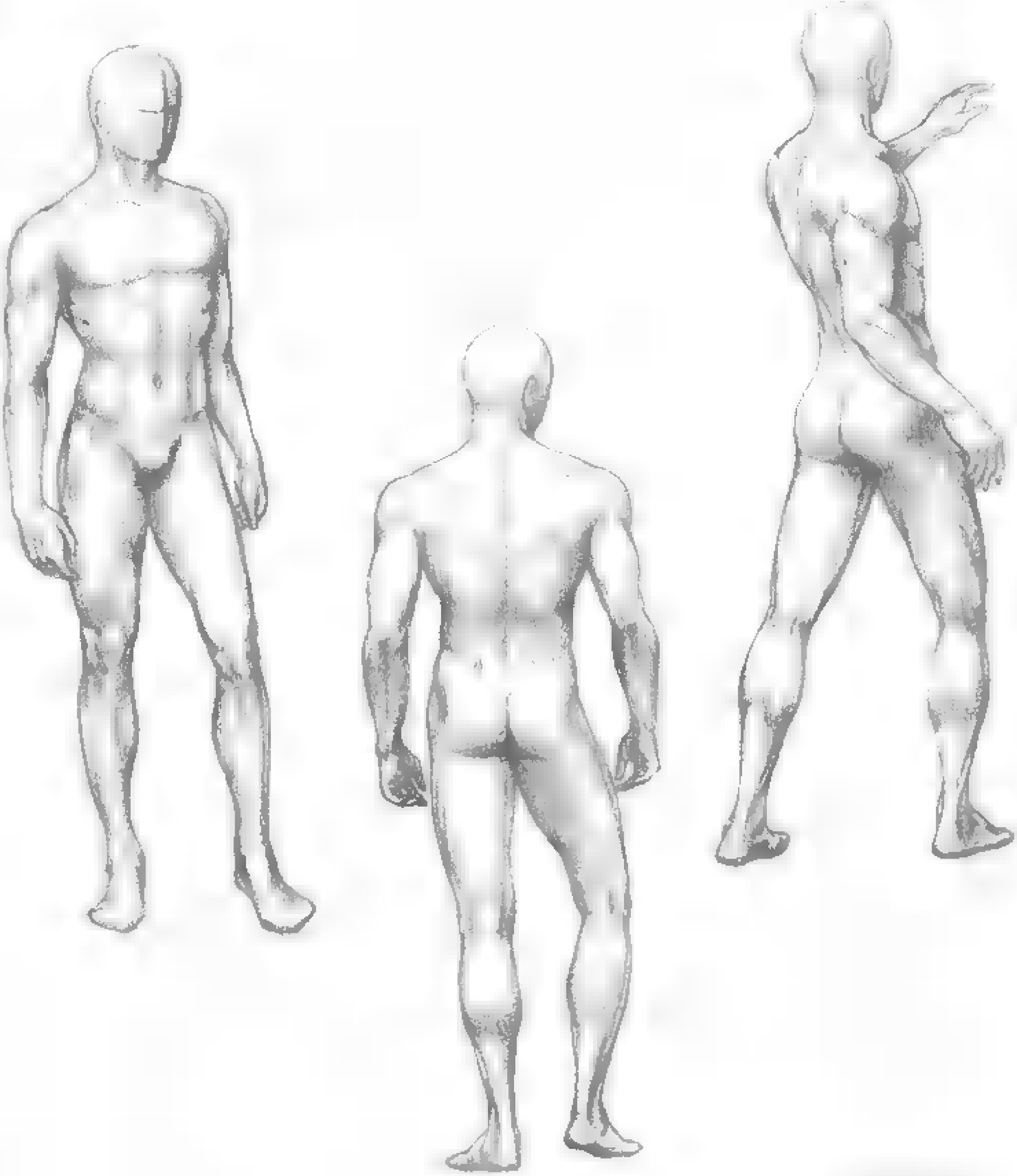
①决定好人物头部的大小后，就在背骨的位置画上一个S形

②确定好人物胸部和骨盆的位置

③画出下巴的线条和全身的肌肉轮廓。绘制时要特别注意肩膀和腰身的关节。另外还要注意让脚稍微朝后方一些为好

④绘制出身体的轮廓线和肌肉线条，作画完成

各种全身姿



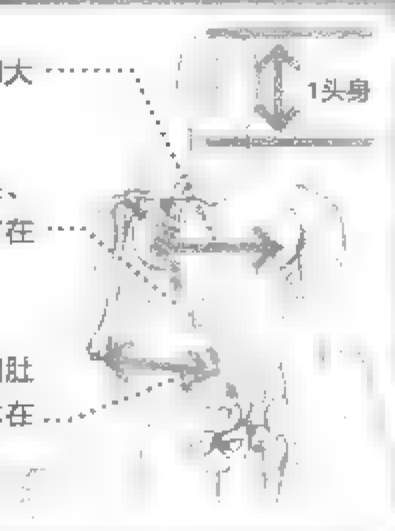
POINT

身体的比例和重点

①左右乳头间大约为1头身宽

②肩骨、乳头、肚脐、股关节在一条直线上

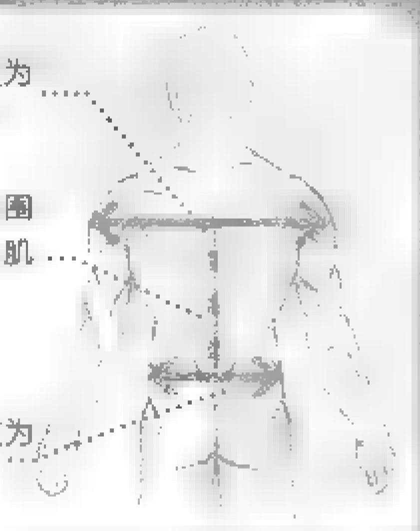
③手肘大致和肚脐齐平，基本在肚脐上一点点



①肩宽大致为2~2.5头身

②背骨的周围需要表现出肌肉线条

③腰宽大致为1头身

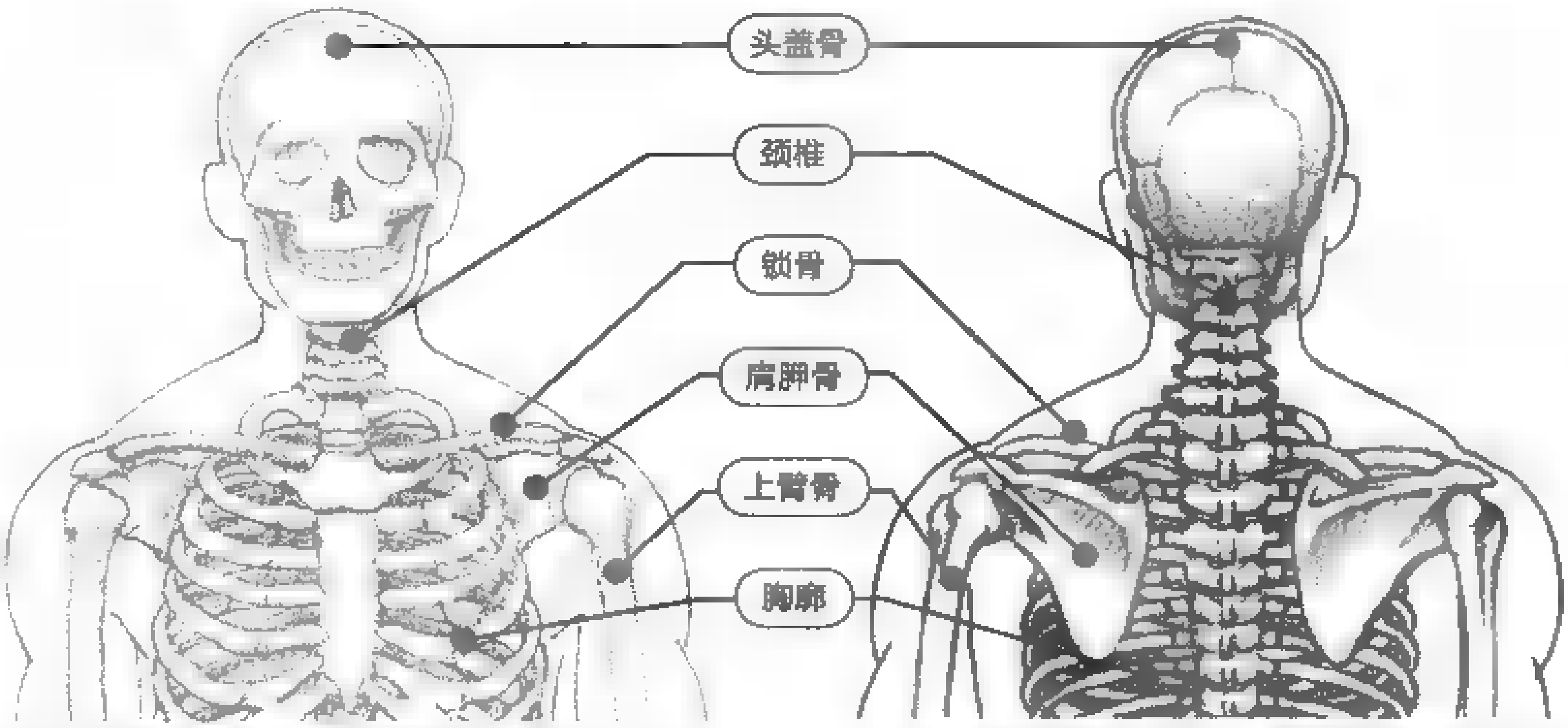


学画身体各部位 ~ 肩、胸、臂 ~

男性的上半身和女性相比，肩宽和胸部差别很大。在此，我们将介绍男性肩、胸、臂的基本结构和其运动的方式。

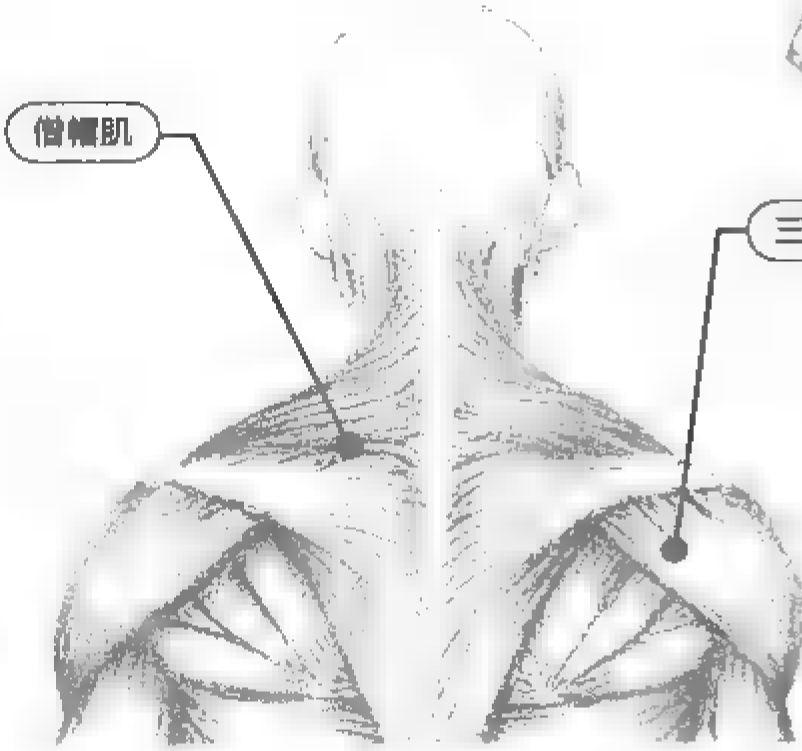
肩、胸的骨骼和肌肉

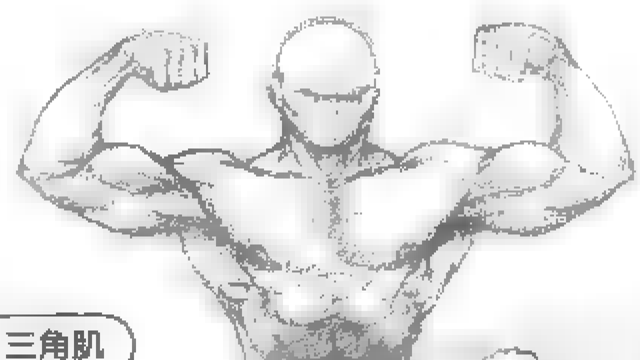
支撑头部的颈椎，相对背脊来说稍微倾斜延伸。因此，从背后看人体的肩膀，是一条平缓的曲线。男性的颈部、肩膀和胸部的肌肉较为发达，比女性胸板厚，看上去较为粗壮，这是其特征。

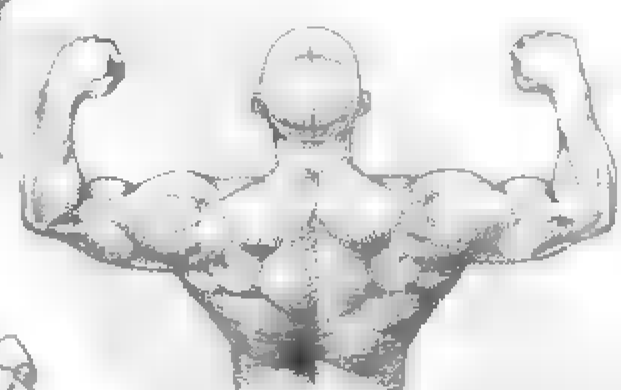


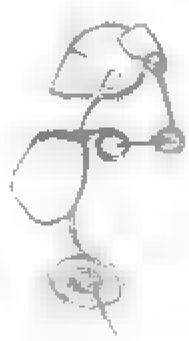
男性比女性锁骨要长，弯曲度也更大。肋骨之上有前锯肌（P040），但是若这一肌肉不那么发达，则肋骨会突显出来

肩膀由肩胛骨和锁骨构成。肩胛骨连接在锁骨和上臂骨之上，并未和身体的骨骼直接相连。肩胛骨周围的肌肉使其保持着适当的位置



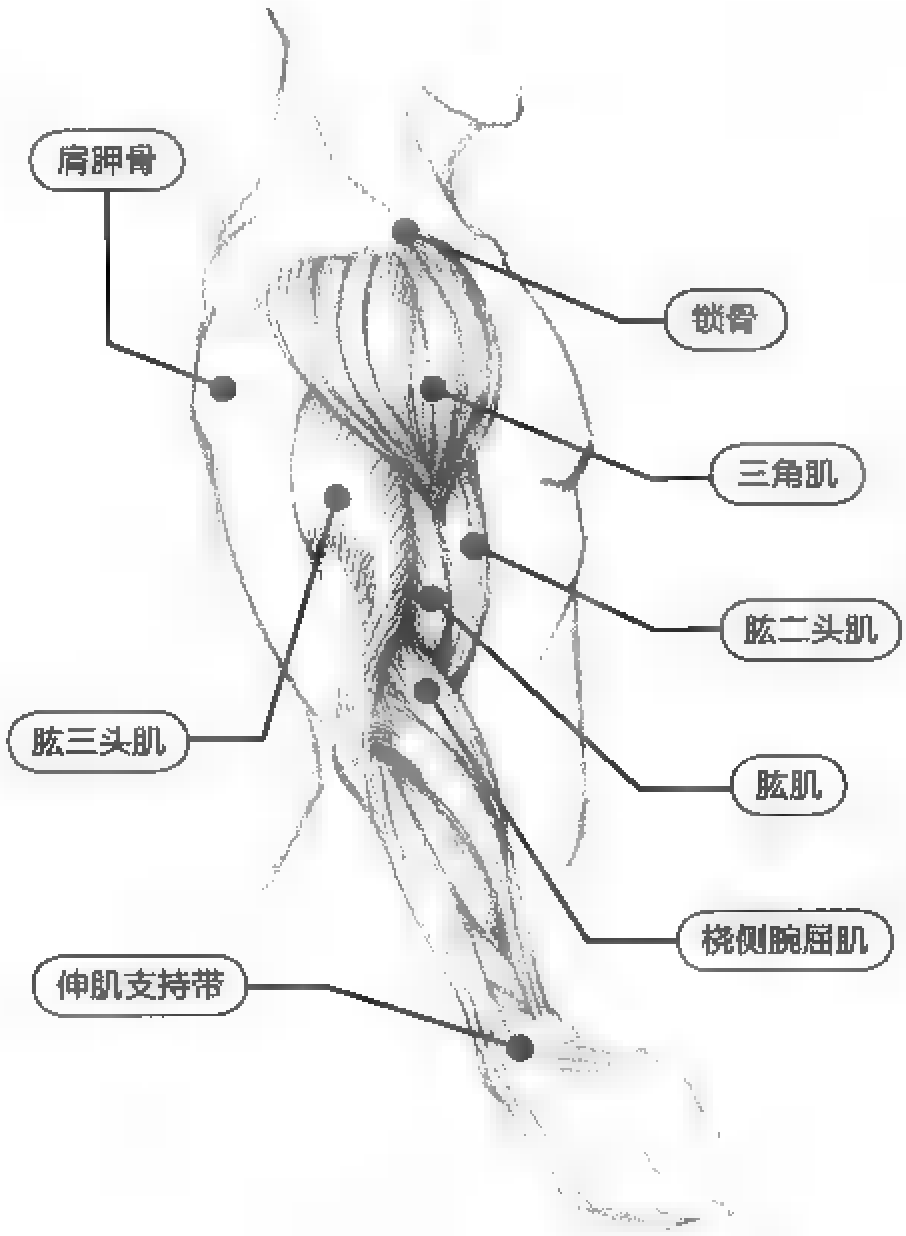


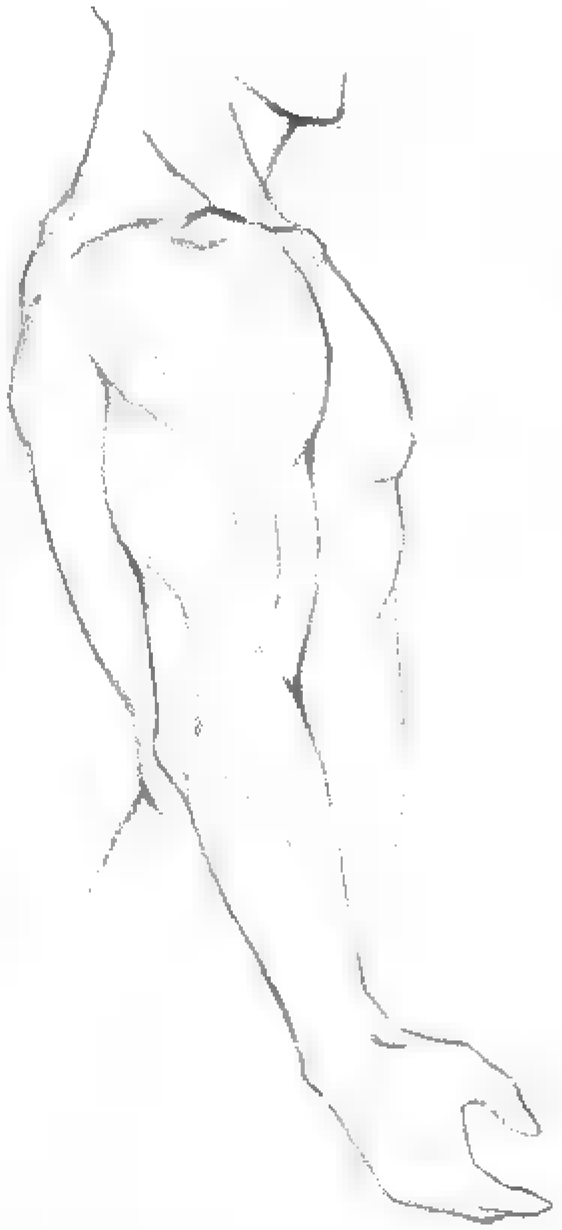


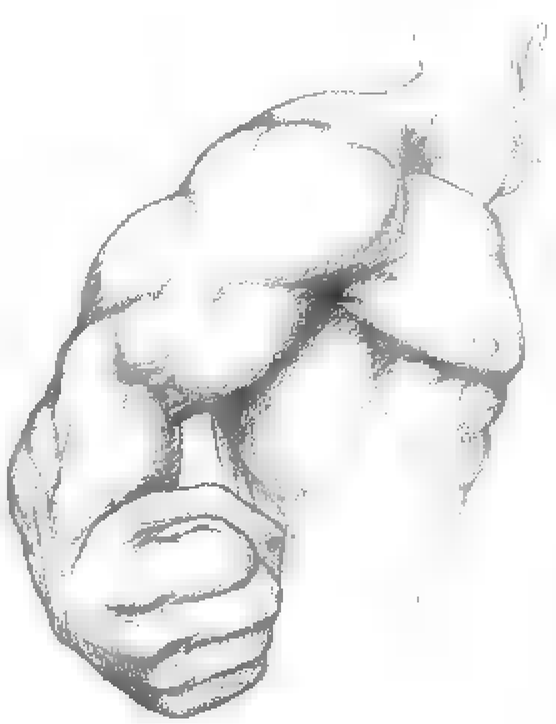


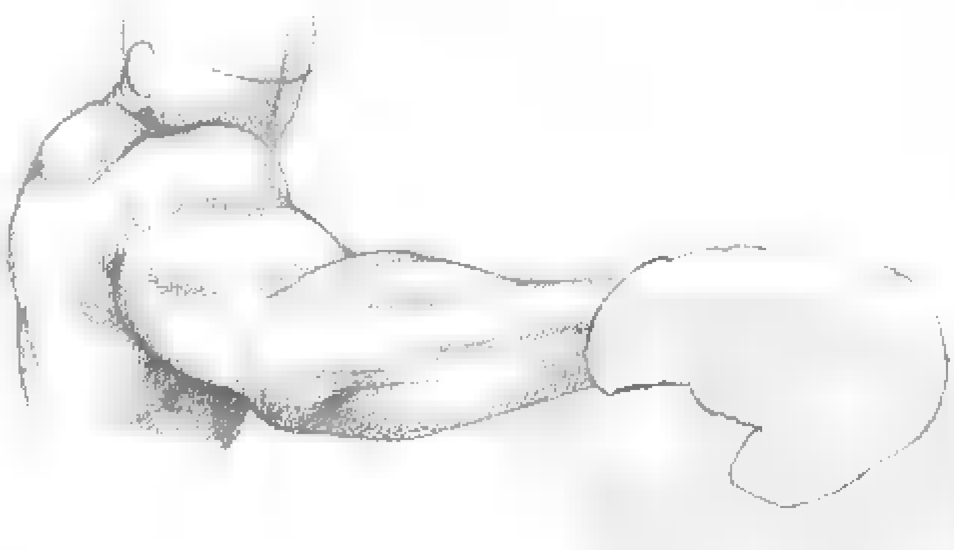
手臂的肌肉和外表

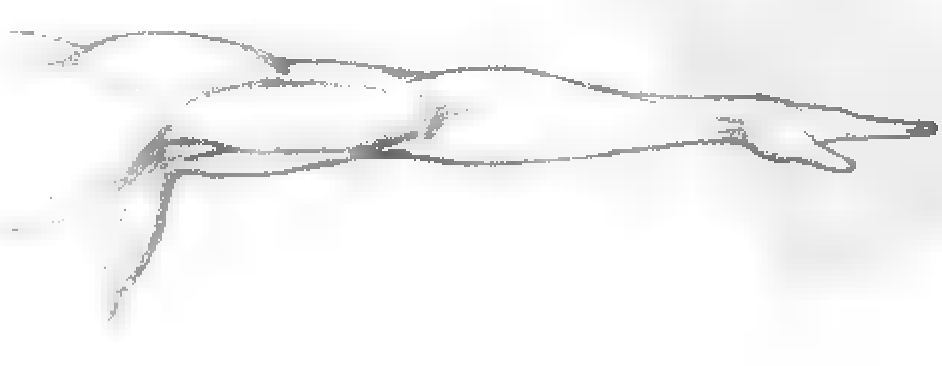
人通过手臂上的屈肌（关节弯曲时用力的肌肉）和伸肌（关节伸展时用力的肌肉）相互作用来完成动作。肱二头肌和肱肌是屈肌，肱三头肌是伸肌。手臂弯曲时形成的肌肉疙瘩，是由于肱二头肌在做强度非常大的运动。









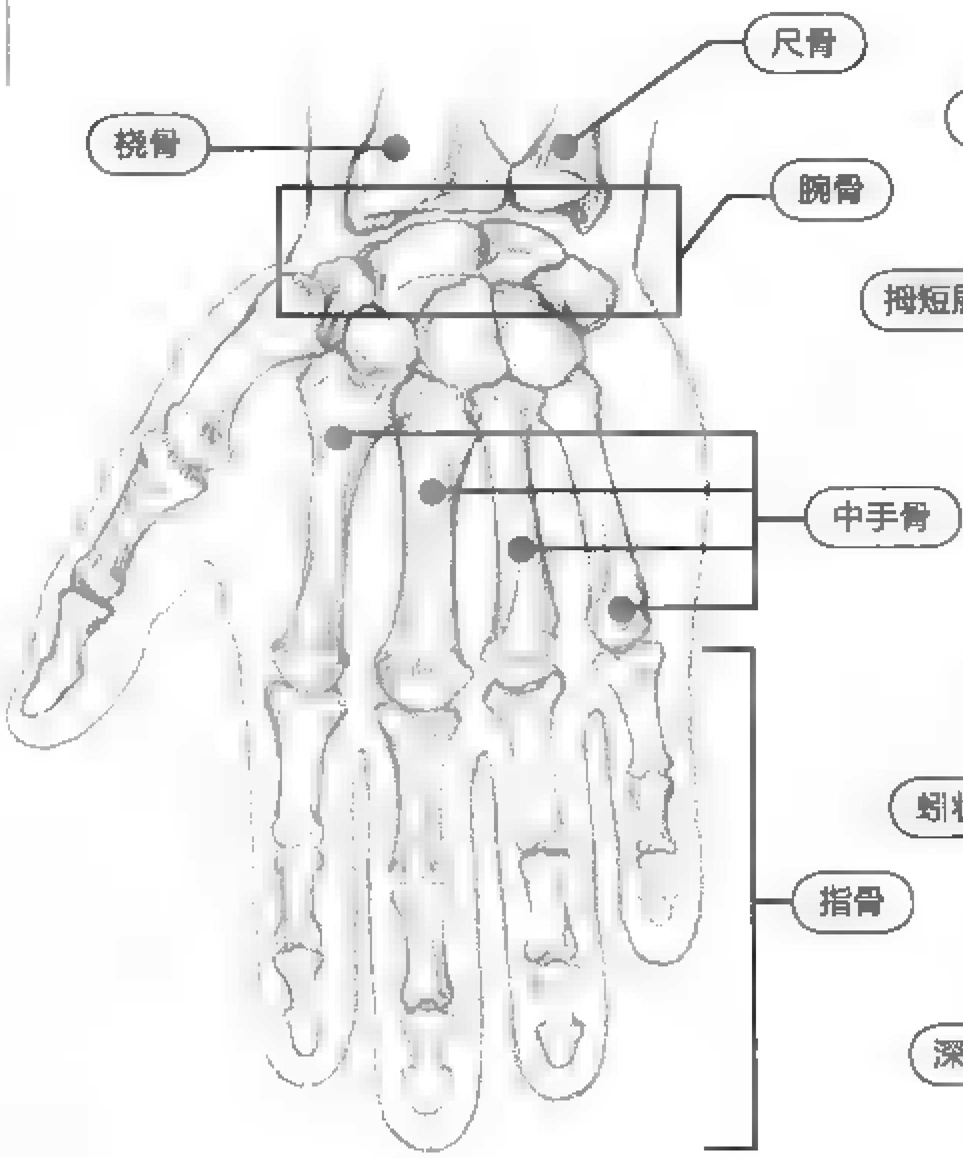


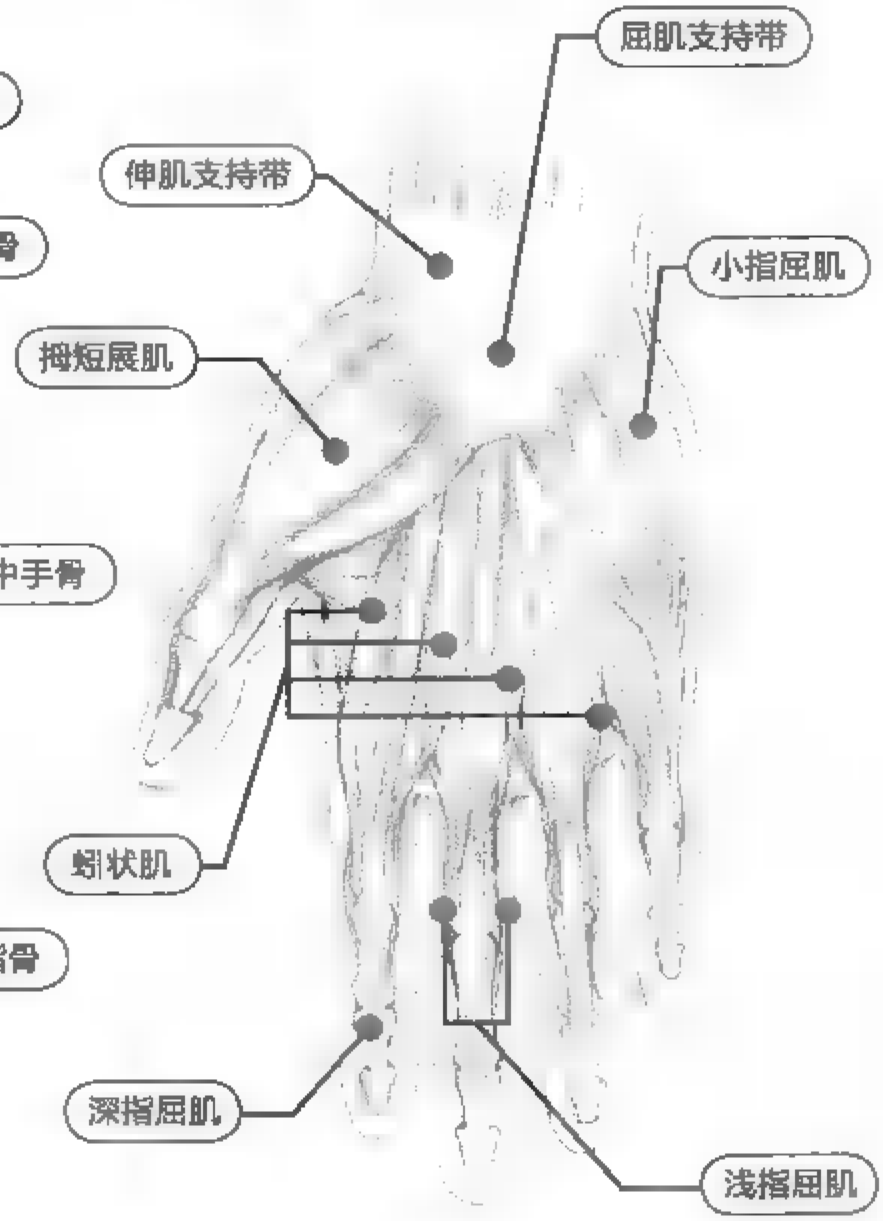
学画身体各部位 ~ 手 ~

手是人体中可表现的动作最复杂，也是细节最丰富的部位。在此，我们就来介绍手的基本结构及画法，一起来学习男性手部的动作特点和绘制技巧。

手的肌肉和结构

用手抓取物品时，除了拇指以外的四根手指当中，最先做出动作的就是食指，最后进行动作的是小指。在抓握物体时，拇指根部的拇短展肌和小指根部的小指屈肌就会用力。绘制男性的手时，要注意男性的手指较粗，并且有棱有角。

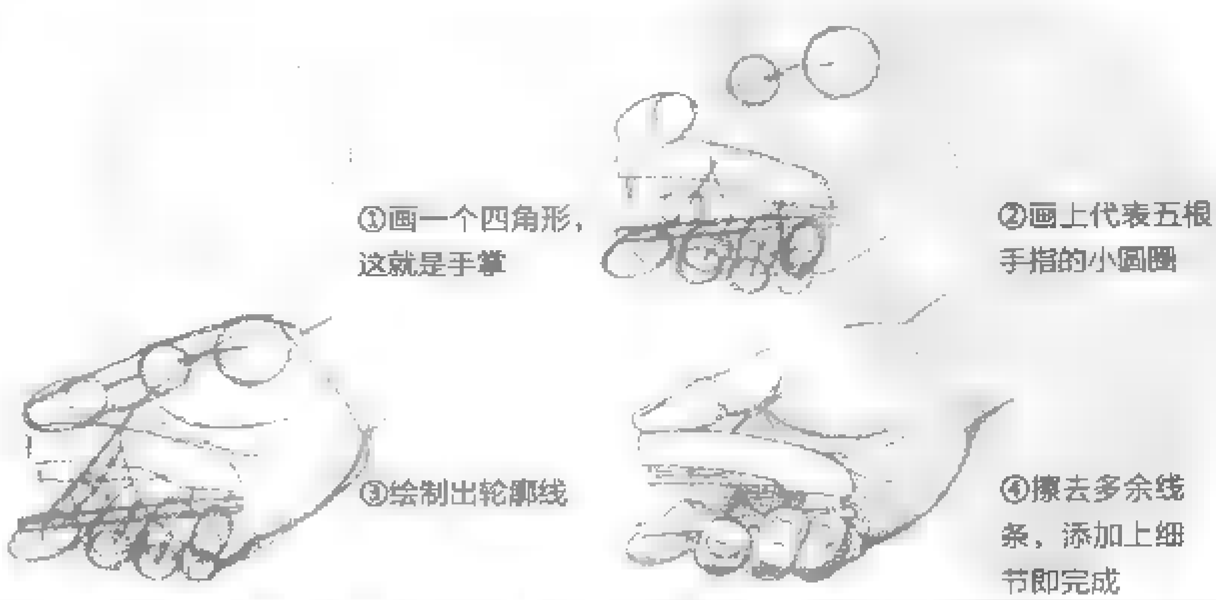




POINT

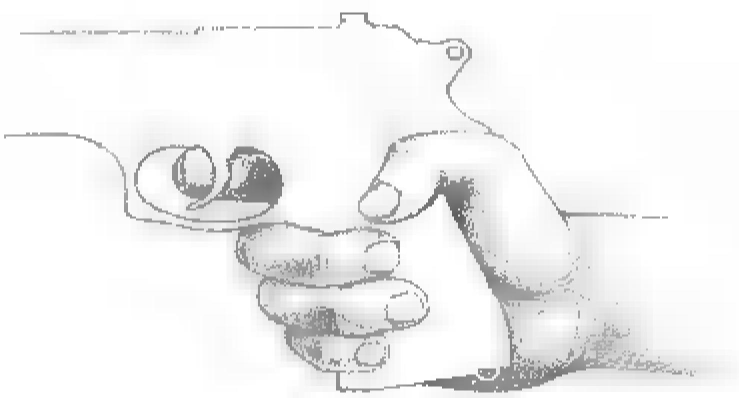
手的简单画法

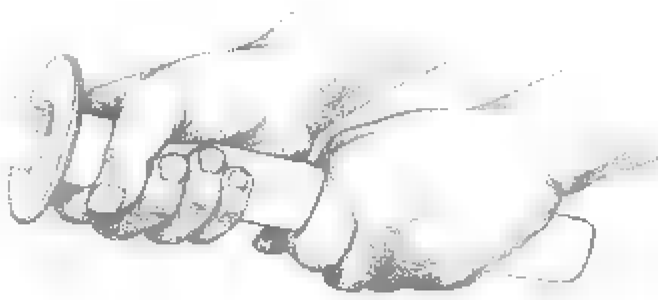
手的动作非常复杂，在手掌和关节处画上定位圈会使绘制容易一些。在此，我们使用四角形来介绍一下手的简单画法。

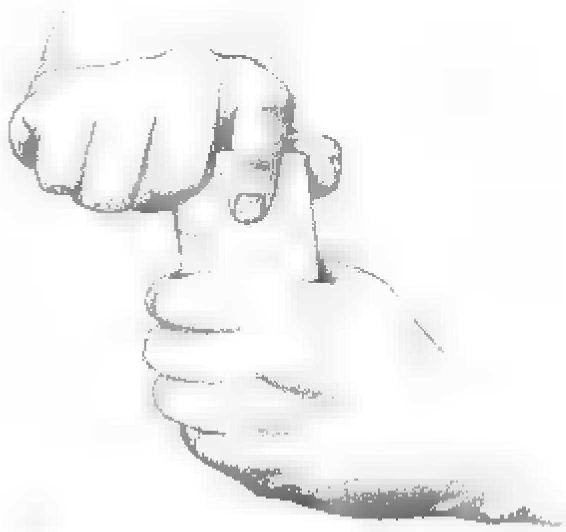


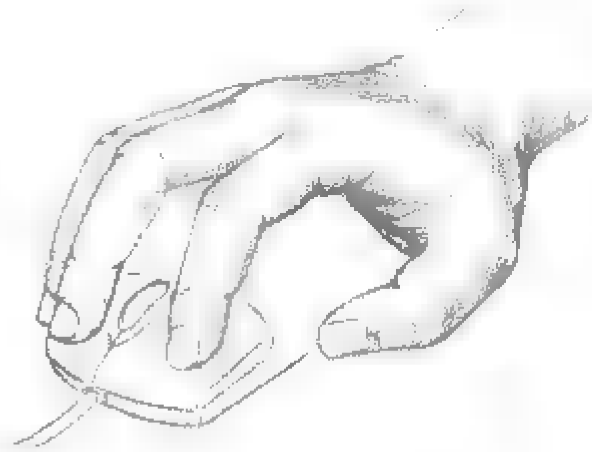
手的各种表现

在理解了手部结构的基础上，接下来就是想象不同的手部动作，从而进行各种手部动态的刻画。





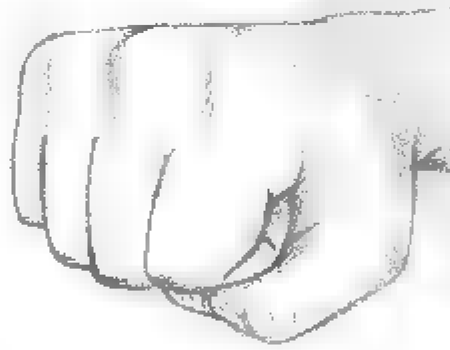








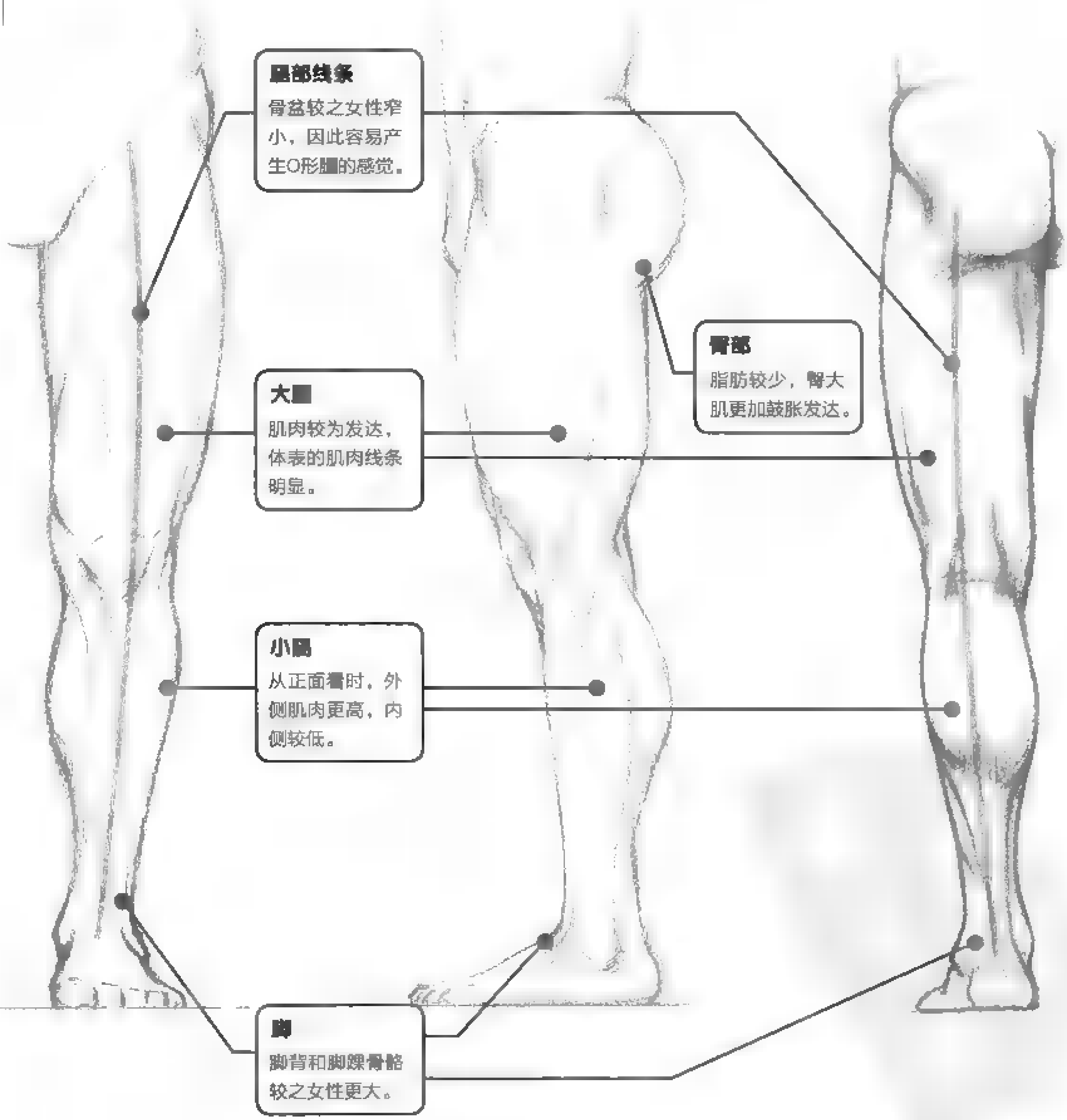




男性比女性骨盆小，因此腿部骨骼与女性存在差别的部分较多。在掌握髋关节的动作和腿部肌肉的生长方式的基础上，让我们一起来尝试练习绘制基本的腿部动作吧。

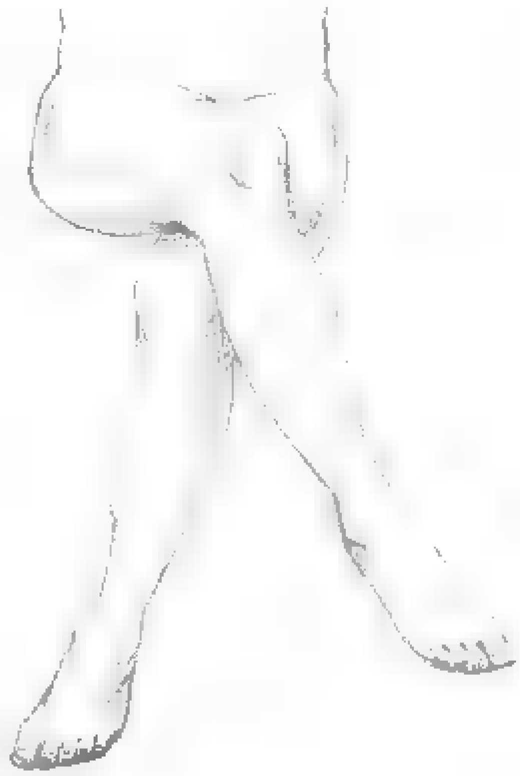
腿部的肌肉和构造

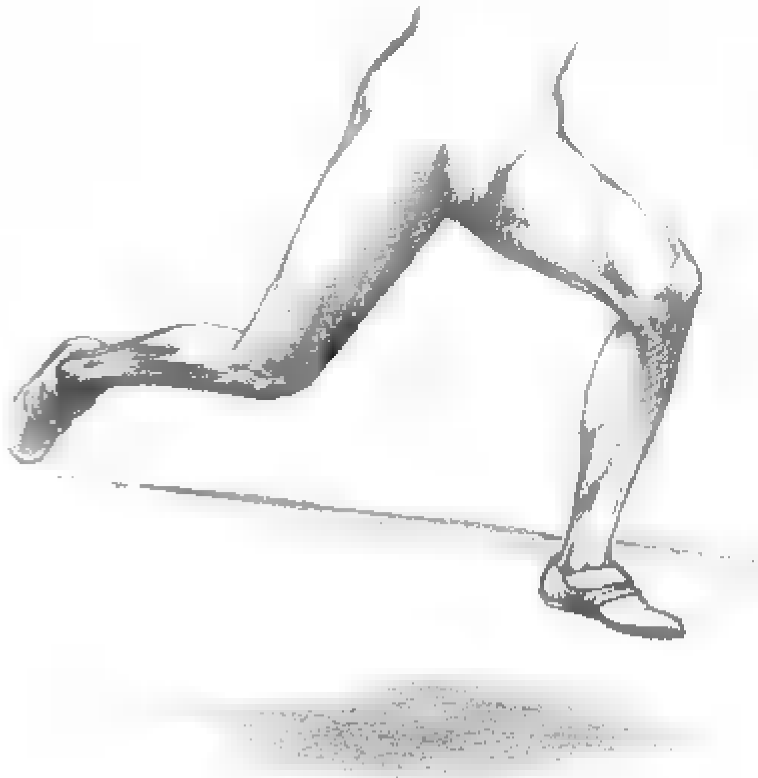
男性腿部的特征重点表现为骨骼和肌肉的生长方式。男性的骨盆较之女性的要小，髋关节也没有女性的那么宽。因此，男性较之女性更容易成为形腿而非X形腿。此外，男性比女性的肌肉更发达，因此大腿肌肉和小腿肚子的肌肉凸出更明显。



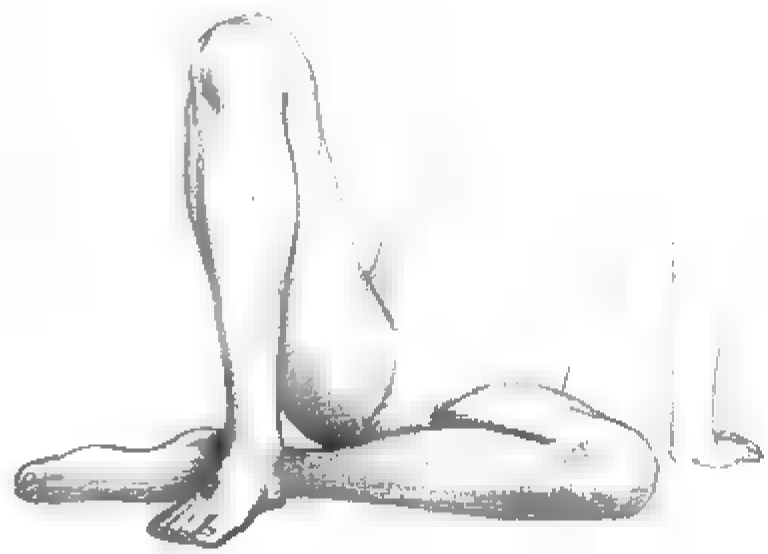
腿的各种动作

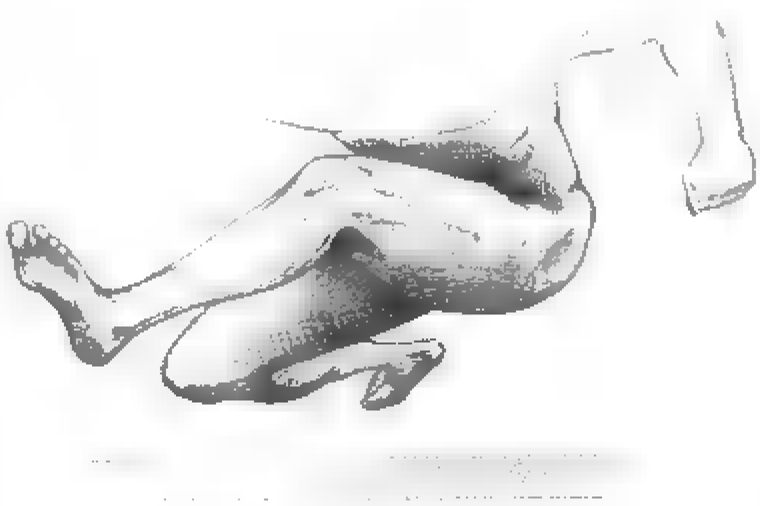
男性的腿，无论从骨骼构造还是从姿势来说，向外扩展的表现情况都比较多。另外，在进行刻画表现时，还要强调腿部的粗壮感觉以及鼓胀的肌肉线条。

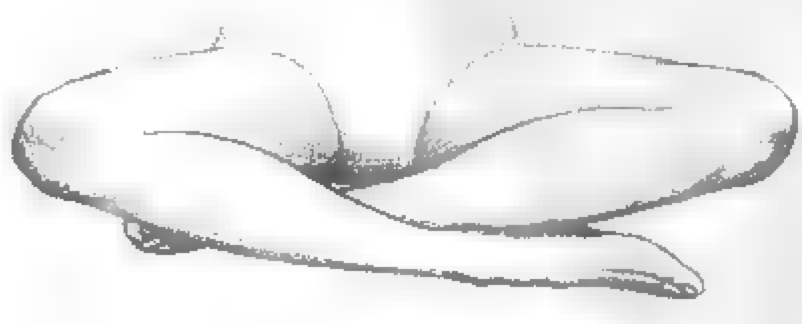










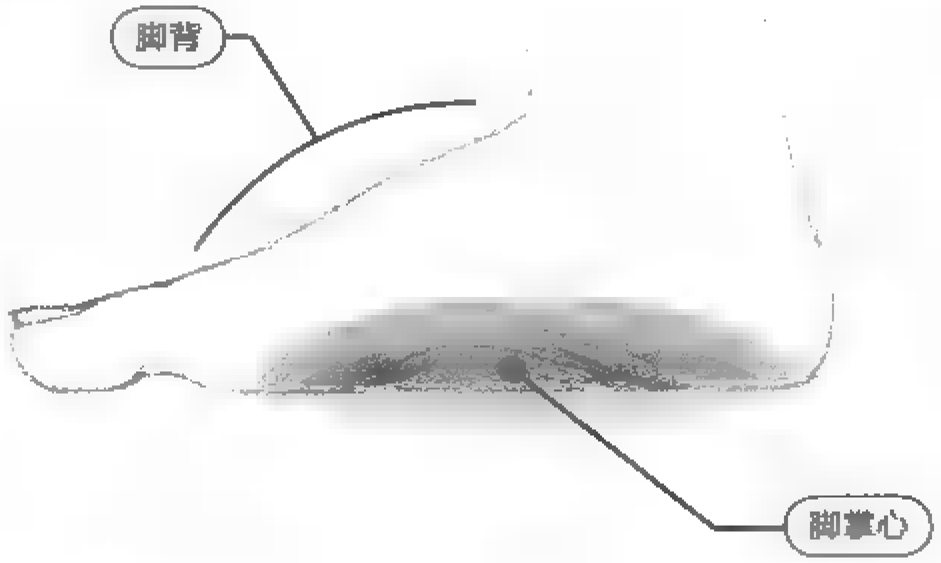


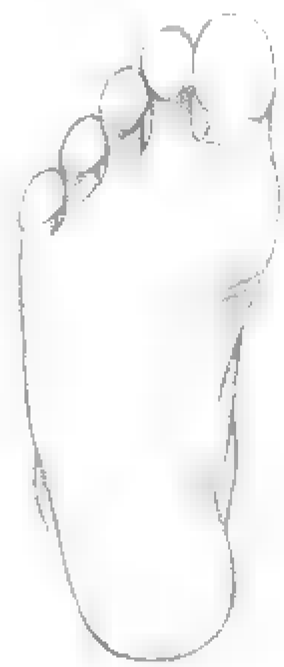
学画身体各部位 ~ 脚 ~

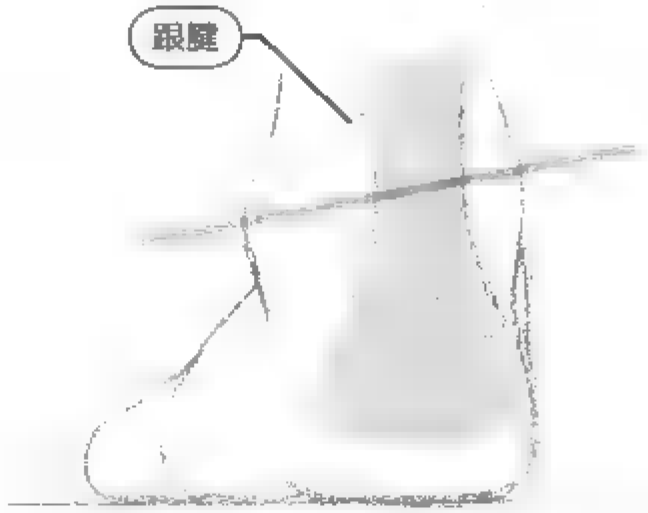
支撑全身体重的脚，其结构非常复杂。在此，我们来介绍站立时支撑身体的脚部构造以及穿鞋的表现方法。

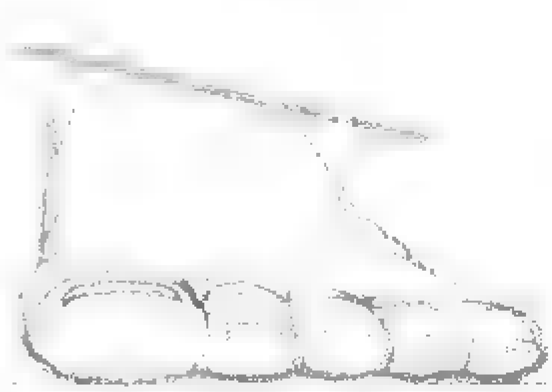
脚的结构

人类足底脚掌心的结构是“拱形”，它不仅仅能支撑身体体重，还具有吸收脚掌接触地面时所受冲击的作用。绘制脚部时，要有意识地注意这一拱形结构。





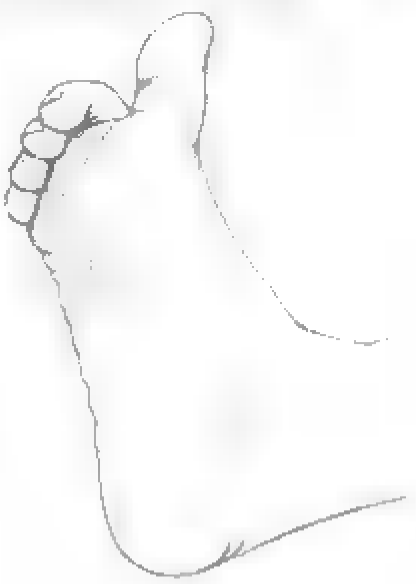


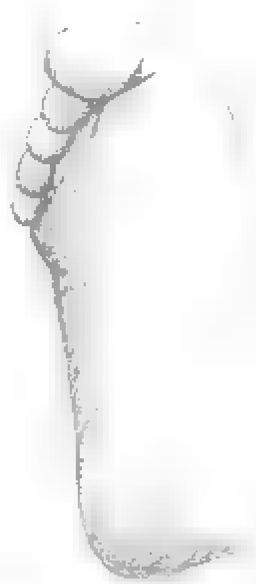




从上图我们可以看到从脚踝上部到脚跟的跟腱部分。绘制脚踝的关键是外侧较低、内侧较高，这一点需要注意

简单地表现脚部就是这样的形状。要记住脚踝关节的位置和脚掌心的拱形结构

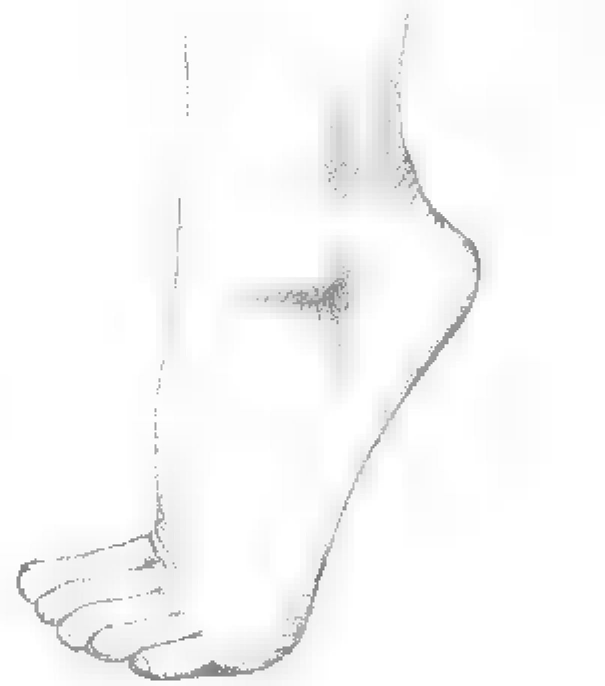


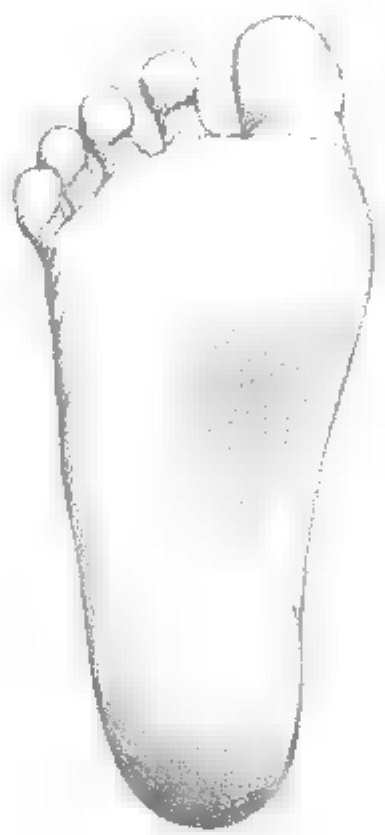


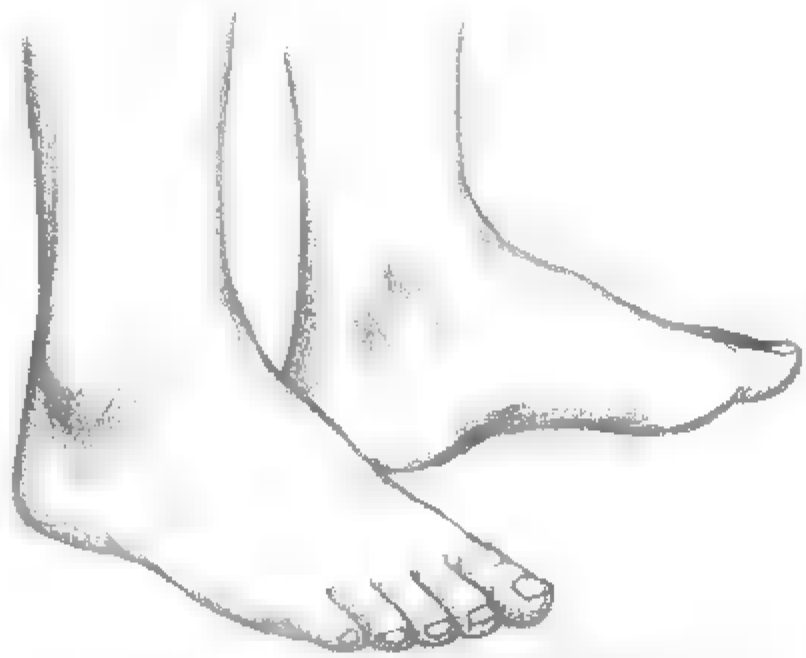
脚的各种表现

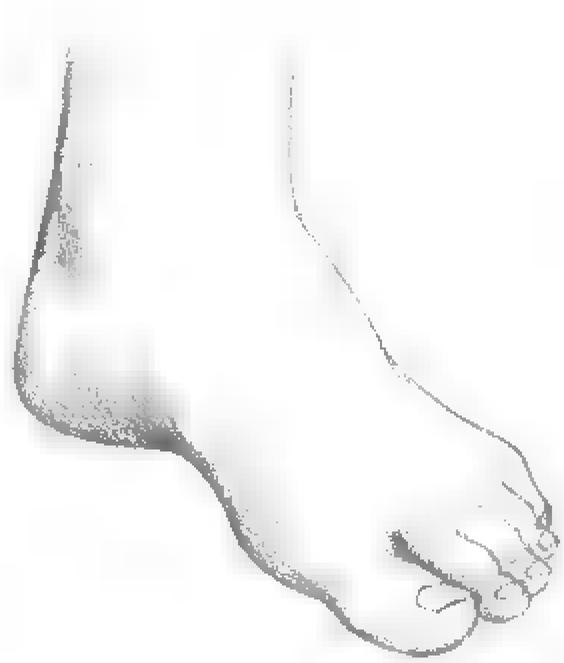
穿鞋的刻画看上去非常复杂，不过一旦我们理解了脚的基本结构后也就不难了。此外，男性的脚背比女性的要高一些，脚面也更宽一些。在绘制赤脚时，需要注意这些细节。

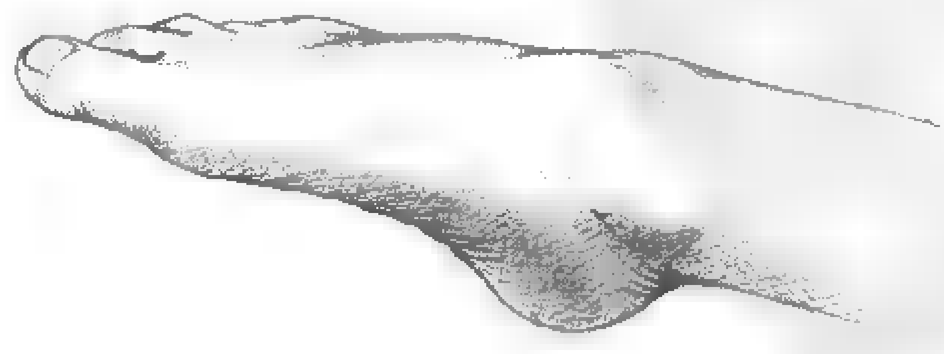








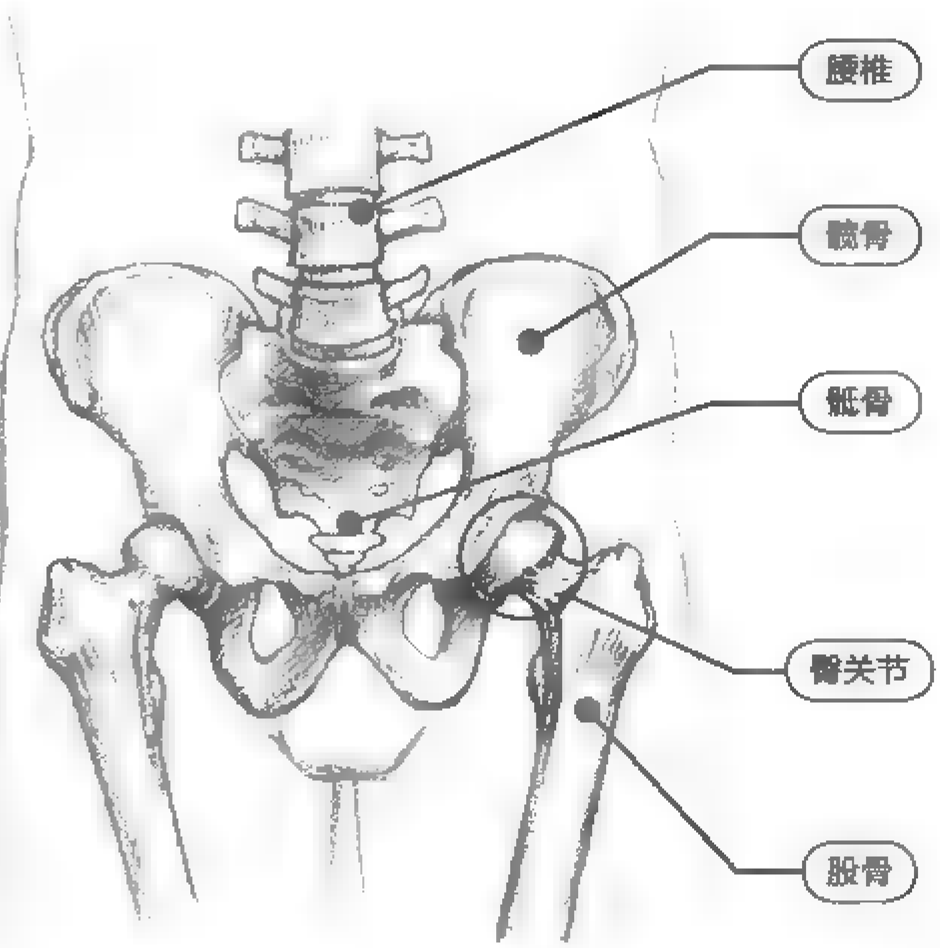


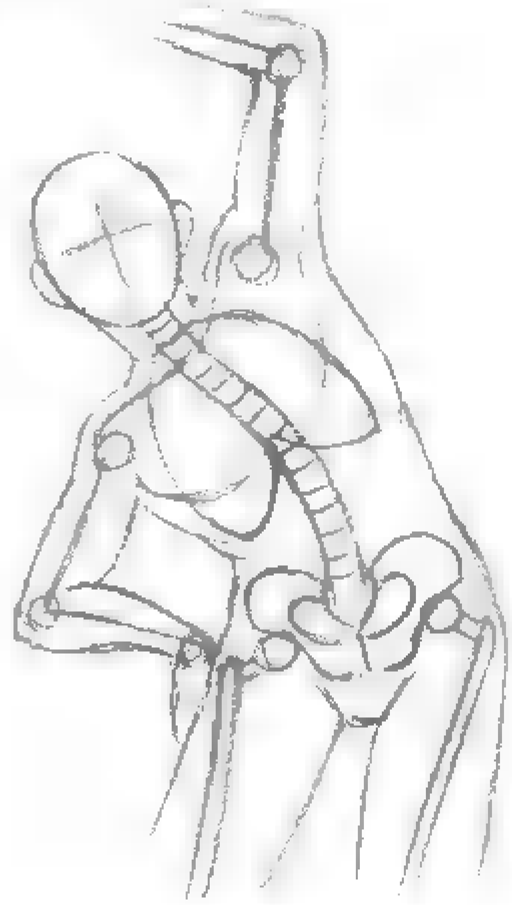


男性的腰和臀，和女性的比起来要小一些。这些都与骨盆的大小有关，因此臀部的生长方式也存在男女差异。在此，我们以男性的骨盆为中心，来学习腰部和臀部的画法。

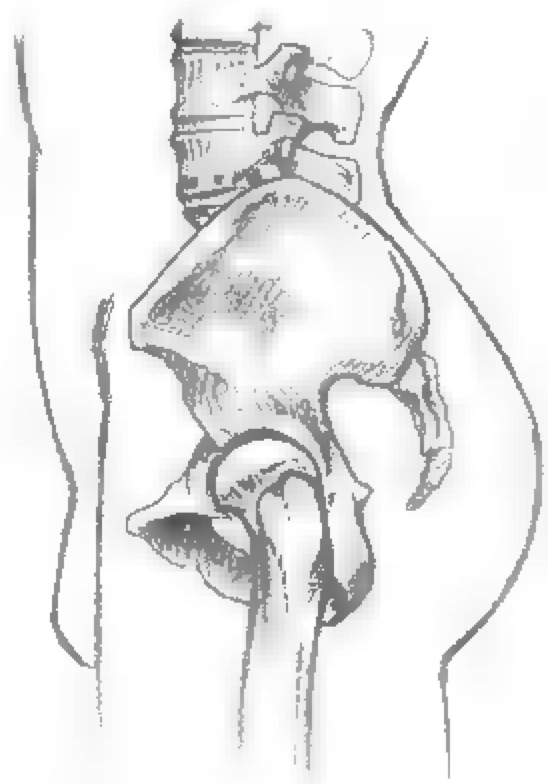
腰部的结构和表现

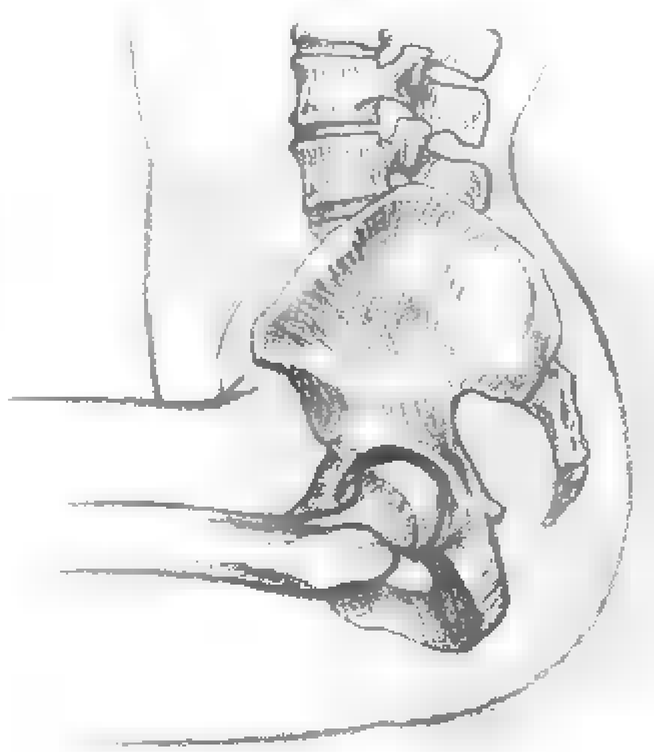
人类的腰部由骨盆（髋骨、骶骨、尾骨的总称）、骨盆以下的髋关节以及股骨组成。在绘制下半身动作时，必须注意到骨盆的刻画。男性的腰部宽度，比一个头部的长度稍微窄一点，绘制时可以以此为标准。





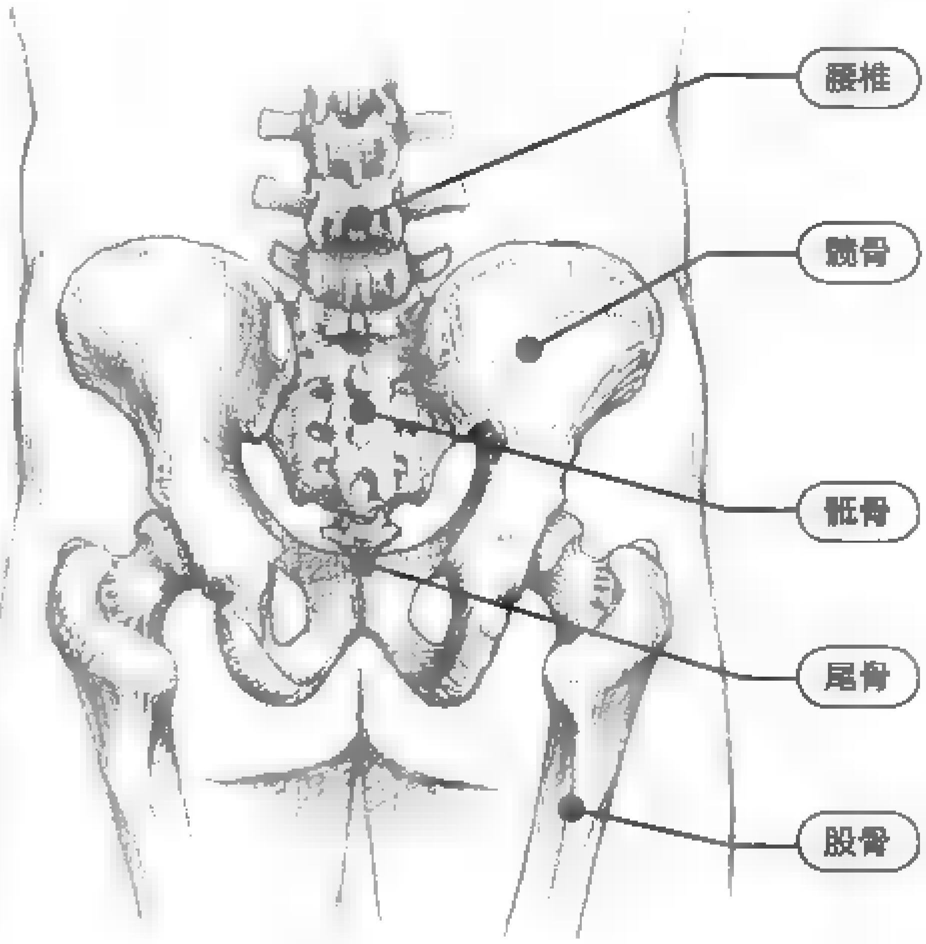
脊椎的根部称为腰椎，腰椎与骨盆相连。在绘制包括腰部的姿势时，想象着骨盆的形状进行绘制就会容易一些

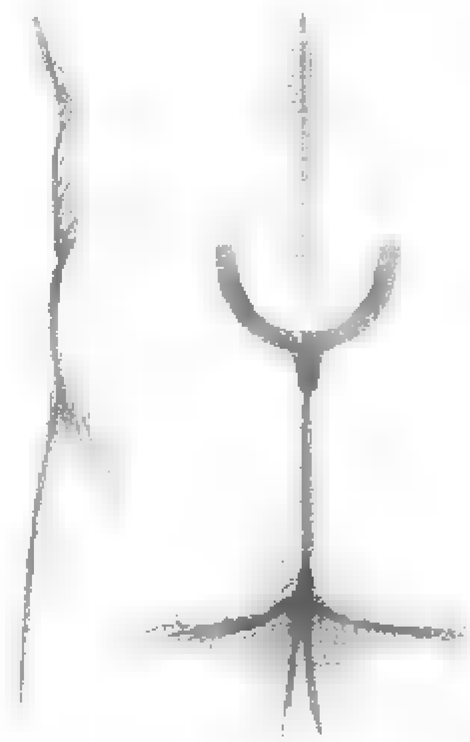


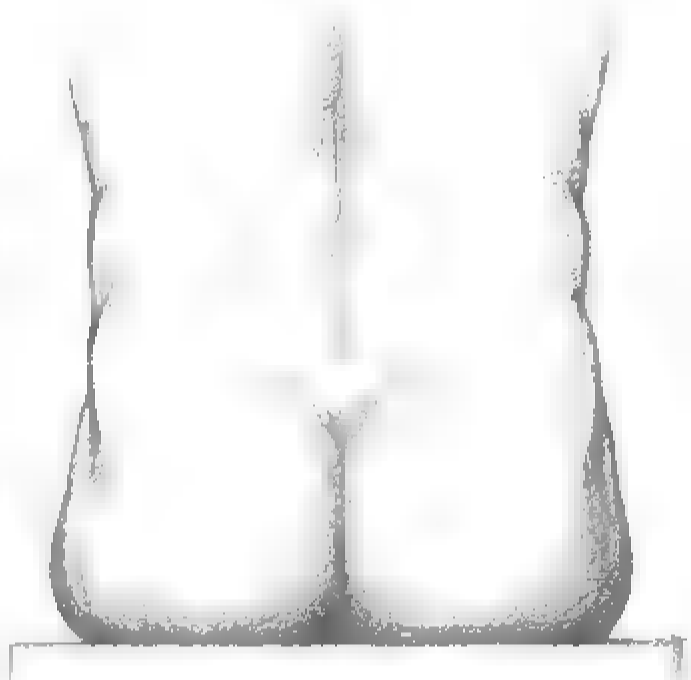


臀部的结构和表现

男性的臀部与女性相比，脂肪要薄一些，看上去更有肌肉感。肌肉沿着骨骼生长，因此在腰椎和骨盆相连的部分形成了一个Y字形状的低洼。此外，男性的腰部也没有中间变细的部分。





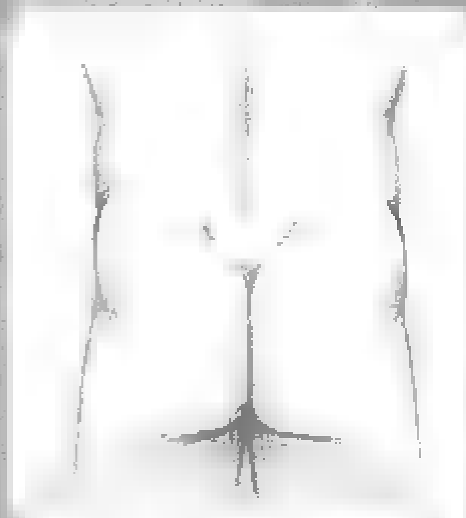


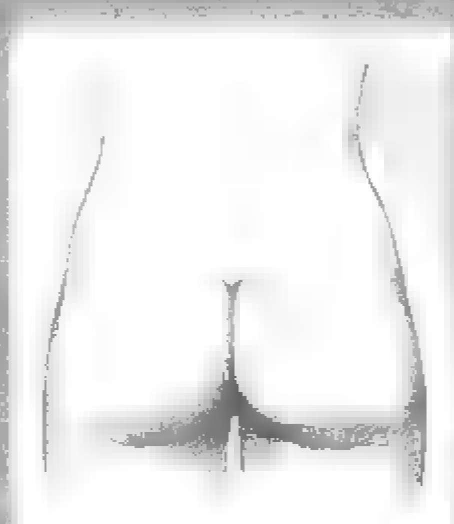
POINT

男女的区别

男性的臀部

男性的臀部比女性的要小一些。这是由于骨盆的大小和形状，以及男性不易长脂肪的体质所共同造成的。此外，骨盆大小的不同也导致了臀关节位置的差异，因此男形的腿以O形腿较多。





女性的臀部

女性的骨盆比男性的更宽而且女性具有更容易生长脂肪的体质。因此，女性臀部的形状会更大。另外女性具有较细的腰身。此外，女性的臀关节比男性的要宽，因此女性多为X形腿。

Lesson 18 掌握体型

漫画中登场的人物会有各种各样的体型，但基本的骨骼结构不会改变。其实肌肉的生长方式会使得人的体型看上去非常不同，在此我们就来介绍一些主要的体型。

标准型

这是匀称且具有优质的肌肉、整体看上去骨骼和肌肉都非常健壮的体型。肌肉在肩膀到双臂之间都长得非常结实。





肌肉型

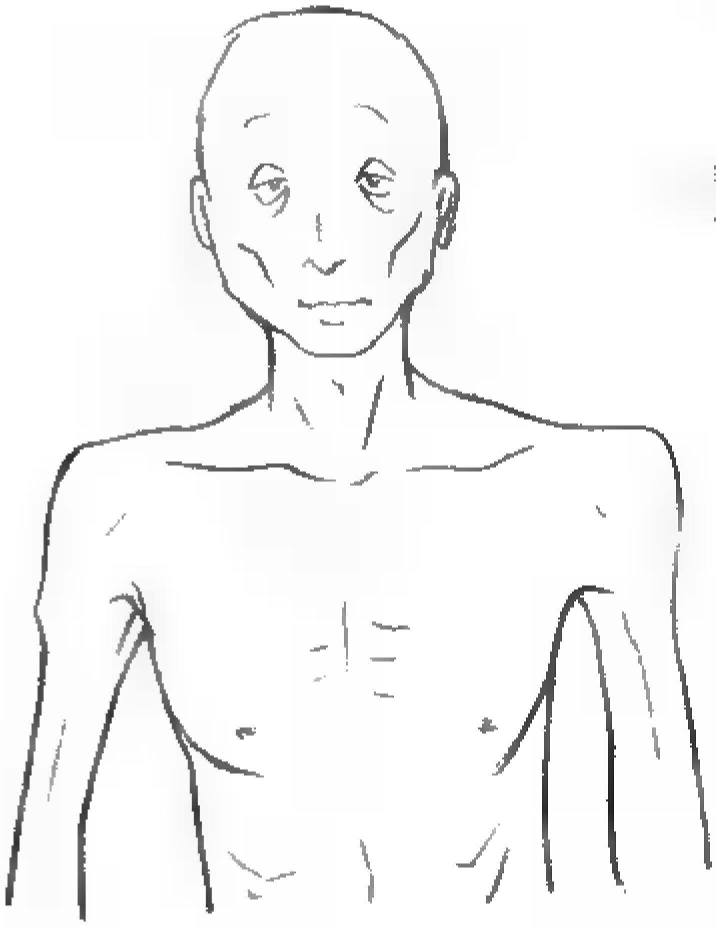
这是全身都长满肌肉、肌肉非常明显的体型。尤其是上半身的肌肉隆起，外部线条清晰可见。肩膀很宽，比起其他体型，腰部看上去更细一些。这些都是肌肉型人物的身体特征。

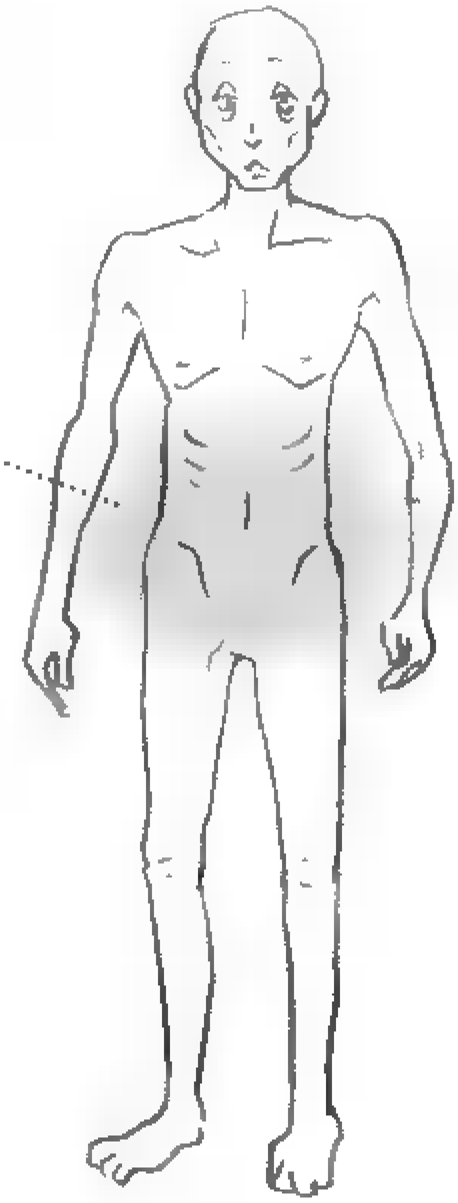




瘦削型

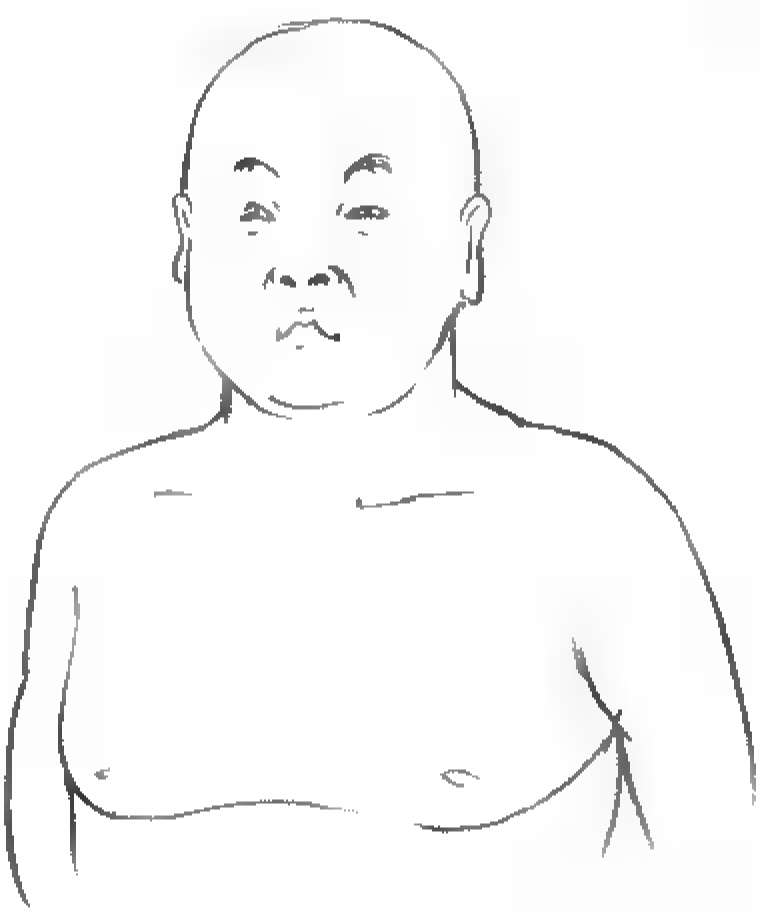
这是不容易长肌肉和脂肪的体型。手脚纤细，因此体格整体看上去都非常细。肋骨和其各个关节都突显易见。





肥胖型

这种体型的人整个身体都长满了脂肪，看上去圆圆的。脂肪和赘肉比肌肉多，因此即使肉长得好却并不紧实。胸围部分和体型都和女性相似。





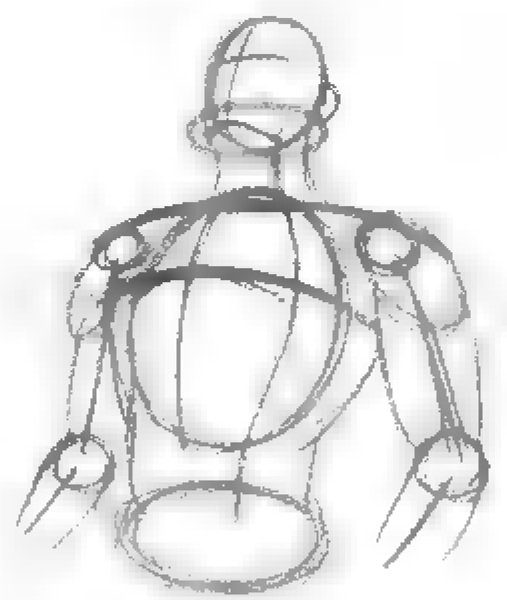
仰视和俯视

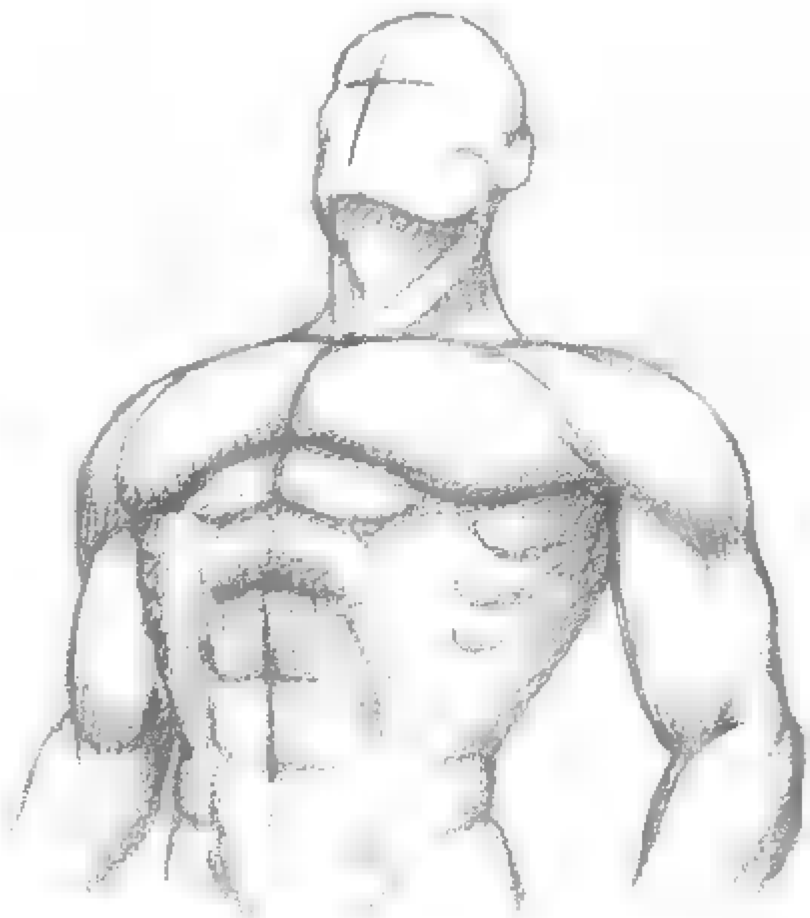
从下往上看的构图称之为“仰视”，从上往下看则称之为“俯视”。之前我们学习过人物正面和侧面的画法，下面我们也来练习一下仰视和俯视的角度的画法吧。

仰视

构图看上去的感觉是人物头部上方看上去较小，下半身较大。对大小把握不好时，可以只将面前的部位画得大一些。此外，还有必要注意各关节的大小。越是前面的关节，越要果断地将其画得大一些，表现出仰视的感觉。

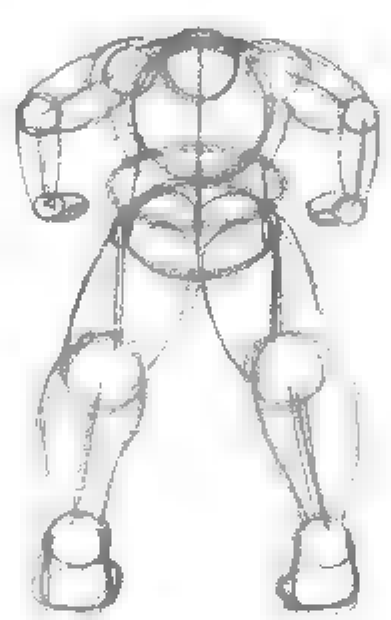
仰视的表现①

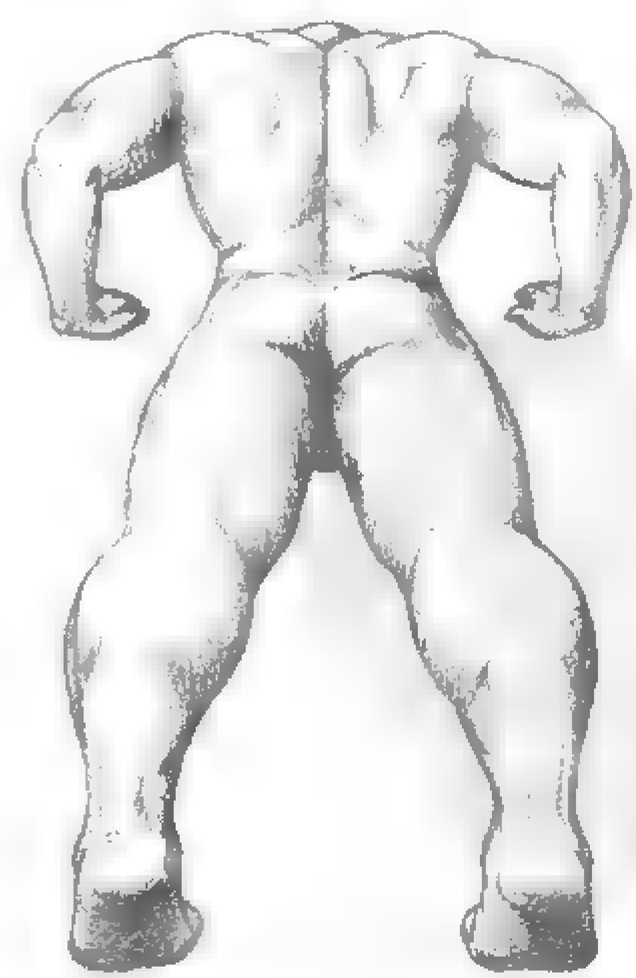




从肩膀到胸部的线条都是非常明显的逆向线条，下巴的画法需要特别注意

仰视的表现②



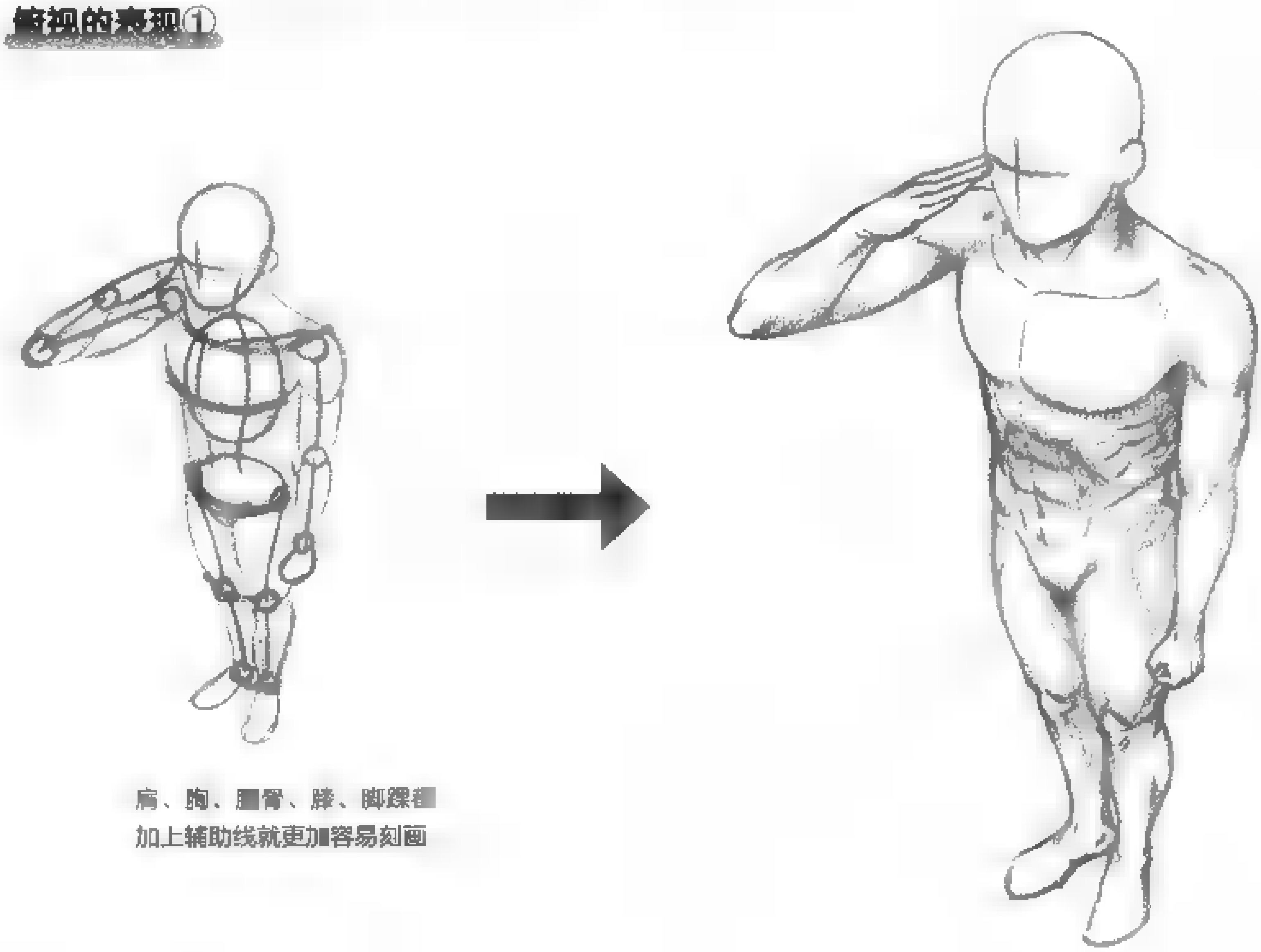


从后面看的运动中的人物，绘制时要仔细观察腰部下降的点

俯视

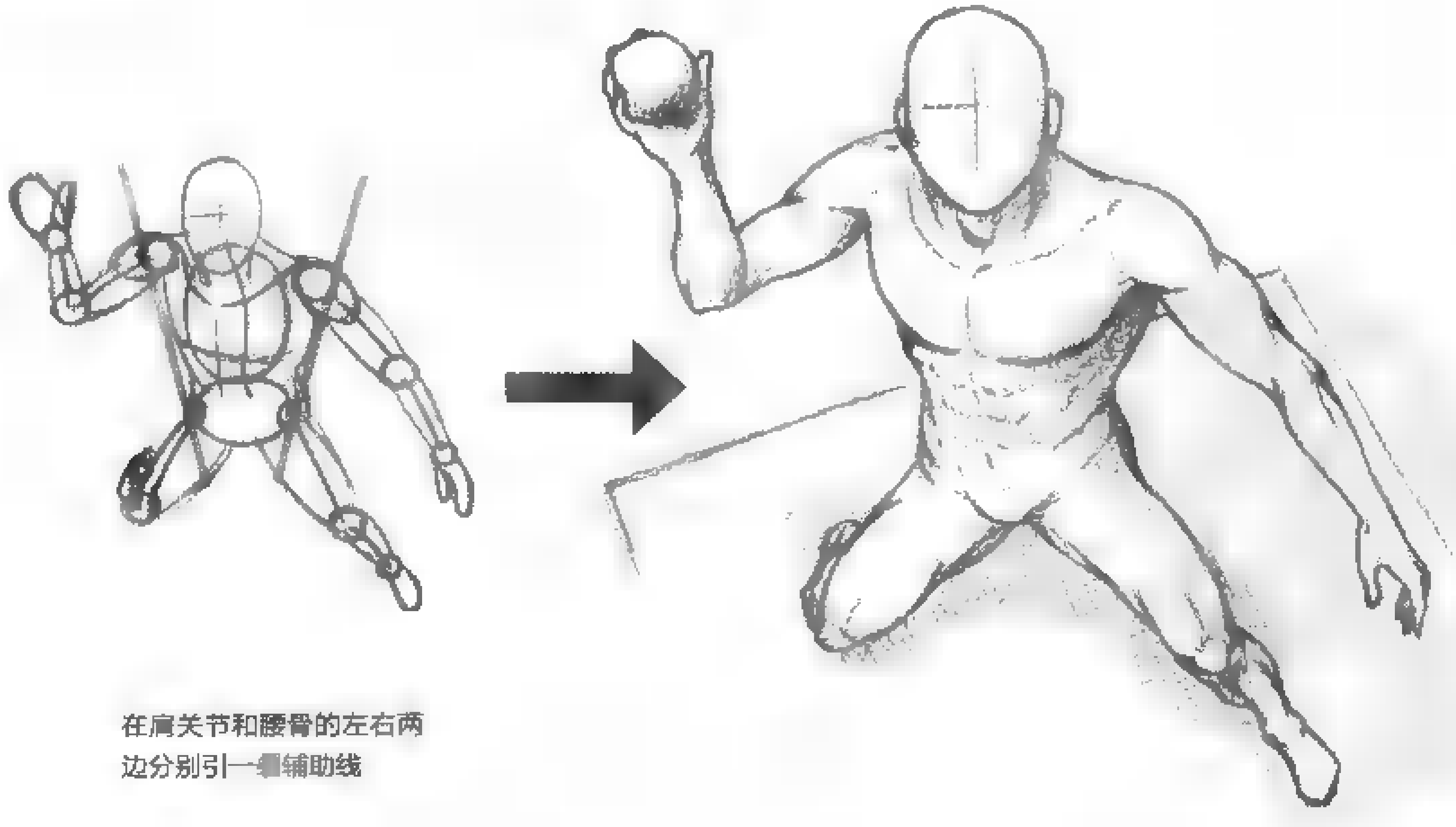
向着[redacted]尖越来越窄小的构图。头部画得很大，却也[redacted]注意不[redacted]将头部画得过大。作画时可以画出辅助线，[redacted]好地把握身体各部分的平衡。

俯视的表现①



肩、胸、[redacted]骨、膝、脚踝[redacted]加上辅助线就更加[redacted]容易刻画

俯视的表现②



在肩关节和腰骨的左右两边分别引一[redacted]辅助线

仰视的各种表现

仰视的角度能给画面带来气势。以P056所学的画法作为参考，尝试练习带动作的人物仰视画吧。

整个伸懒腰的姿势，面部五官在绘制时也要注意透视效果





手臂的拳头画得越大，越有张力效果

加上到位的效果线，能增强画面效果





向上跳起的上半身是重点

俯视的[illegible]表现

俯视的角度多用于说明人物的状态和场景的构图关系。根据P057的介绍，我们可以练习各种各样的画法。

越是表现透视效果，越能体现速度感

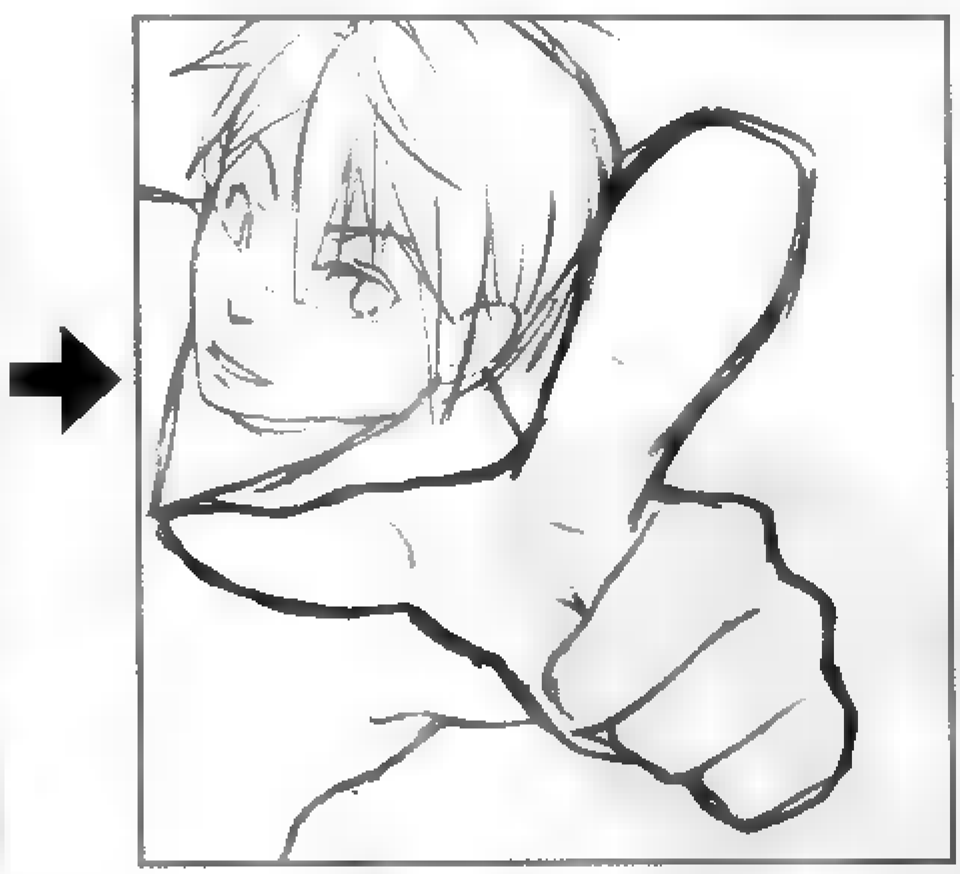




[illegible]



想要突显手部的大小，可以向足尖方向来一个透视效果



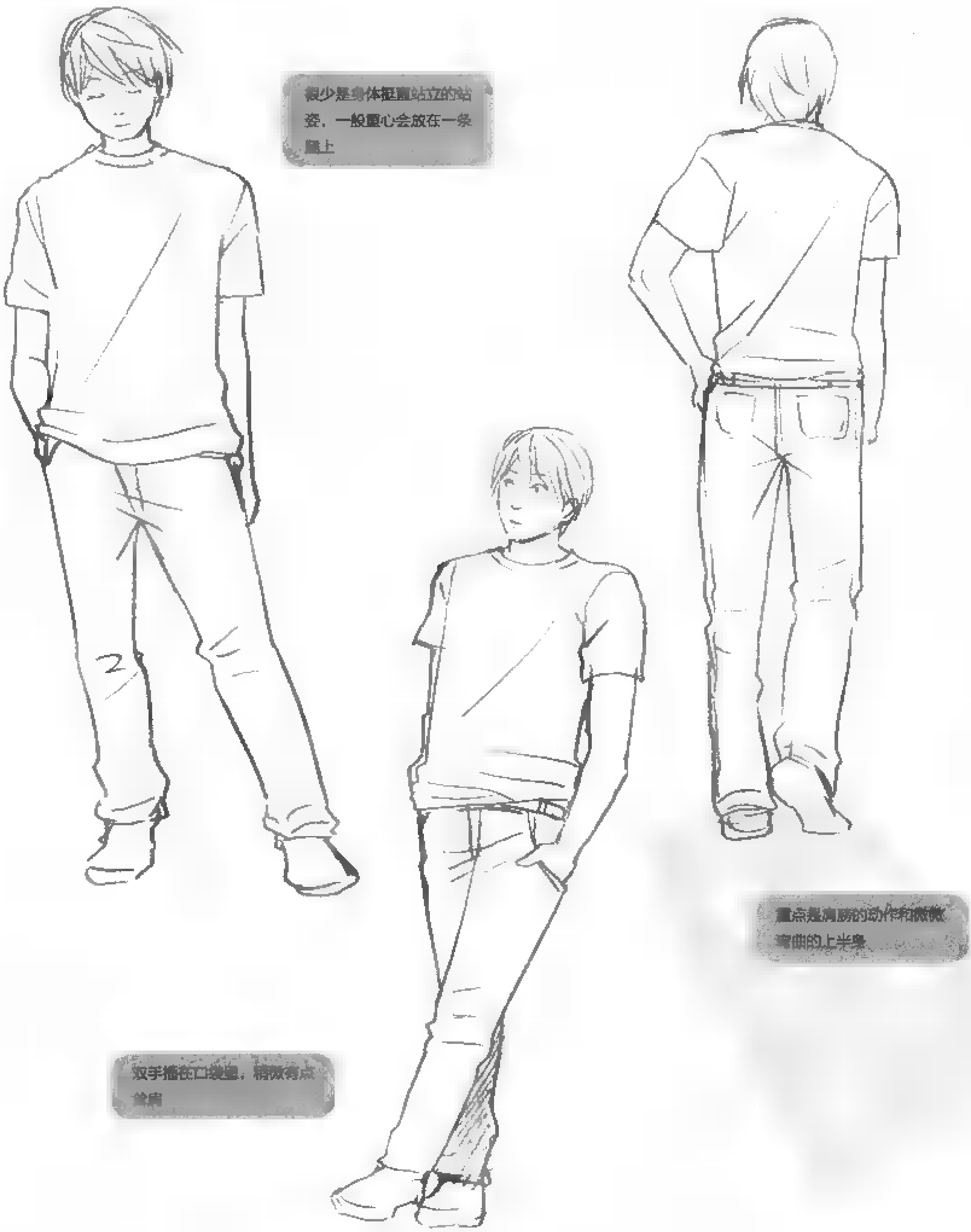
作为重点的手指部分，用加重的线条绘制效果更佳

日常动作

之前我们学习了人体的基本构造和画法。在此，作为总结，我们来分场景练习绘制日常生活中人们常见的各种动作吧。

站立

回顾P042学习过的“全身的画法”，现在我们来练习站姿的画法。想象着背脊的形态，更易描绘出自然的动作。



坐

画坐姿时，背脊的弯曲方式是作画的重点。充分理解身体下半身的结构，可以让作画更容易一些。









步行

注意不要将手脚的动作画得如同在前进一样。为了让步行动作不拘泥于一种模式，我们可以从各个角度进行练习，还可以参考Chapter3的照片资料“步行”（P118）。



跑步

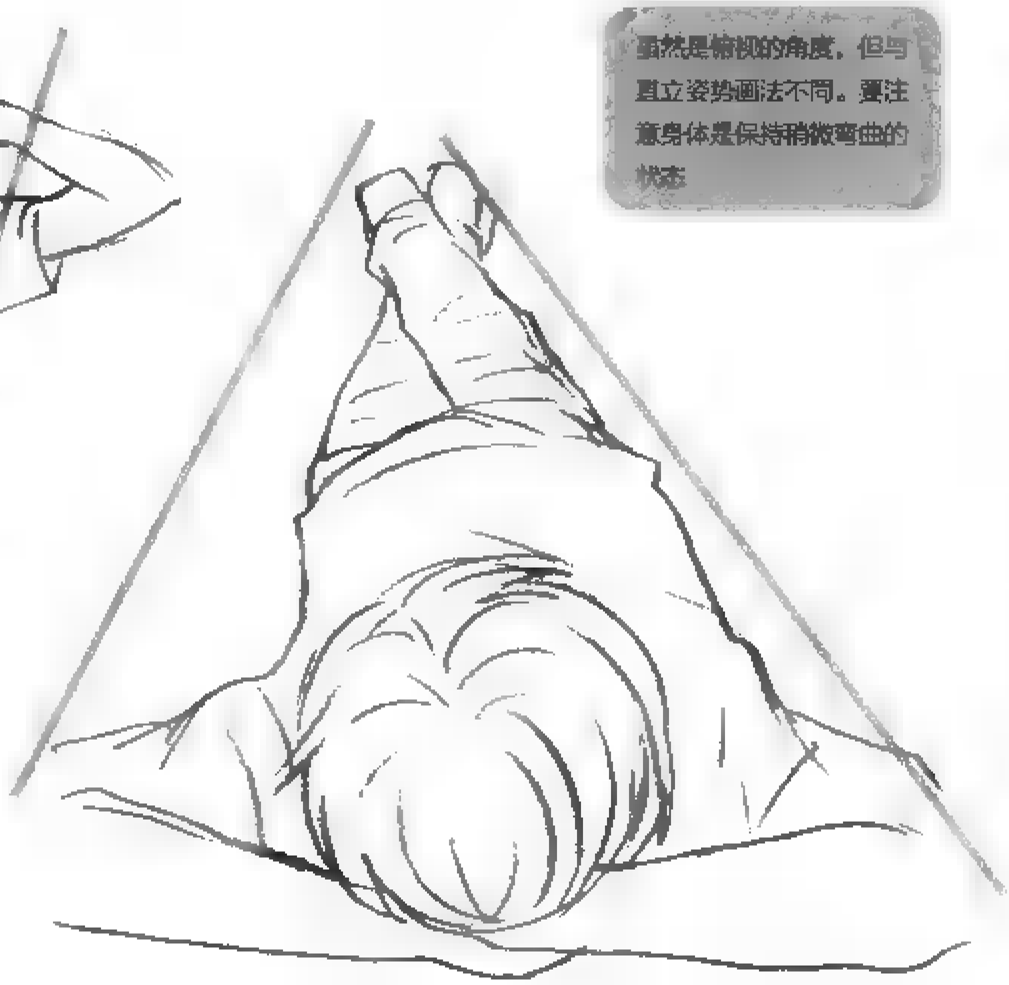
跑步速度越快，重心越向前移。绘制时要注意手臂摆动的幅度。



打盹

掌握俯视和仰视的画法。当人物将双手垫在头下时，与平躺的状态相比，头部要略高一些，这一点需要注意。







吃东西

张口时，要注意颞颚关节的上下开合点（P018）。牙齿排列和舌头的画法，可以参考口腔的结构（P024）。

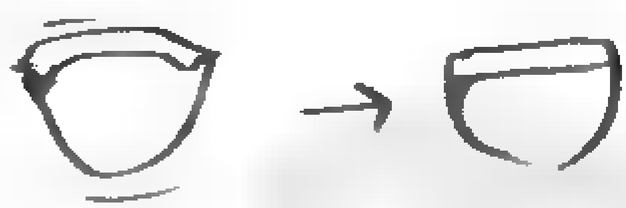
注意拿叉子的手部的表现。可以练习画出各种拿叉子的手势





将下巴表现得稍微前凸一点会更好





对嘴的形状和角度进行加工，使其更容易应用于这些场景

画出人物抬起脸，大口大口吃饭的样子

读报

先画出前臂的大致轮廓，再画拿报纸的动作比较好。不仅仅是[illegible]出摊开报纸阅读的动作，手拿报纸、躺着[illegible]报等各种动作也要多加练习。





注意拿报纸的手的形态。在绘画时可以让自己手拿报纸进行实际的参考确认



低头向下看着纸面，注意这一姿势的画法



系领带

系领带是男性日常生活中常见的场景之一。练习时尤其需要注意手和手指的动作。



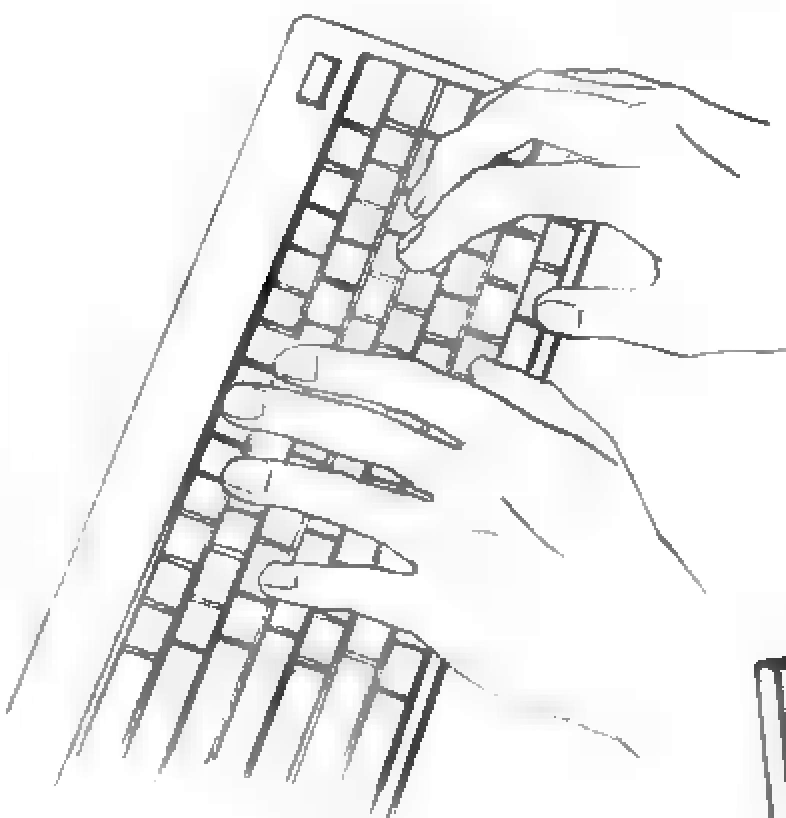


使用电脑

从手肘到手指的动作是绘制重点。坐姿的画法可以参考Chapter 3“伏案写作”（P126）。









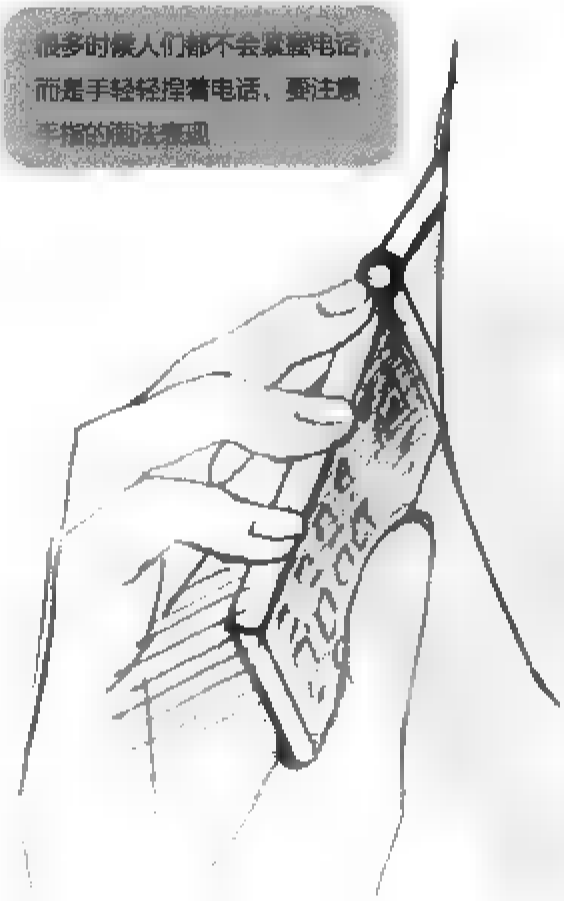
打手机

绘制出拿手机的手部动作和下巴的倾斜方式。尤其要注意手指的动作，作画时若能表现出人物通话中的表情更佳。



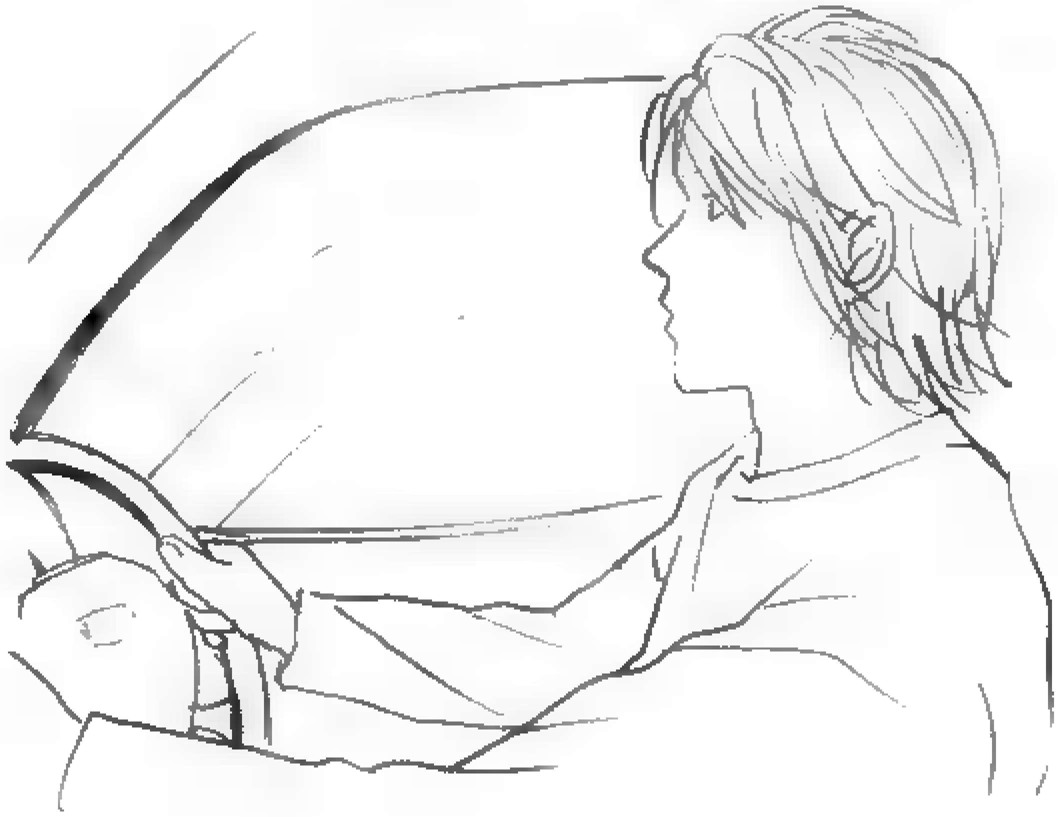






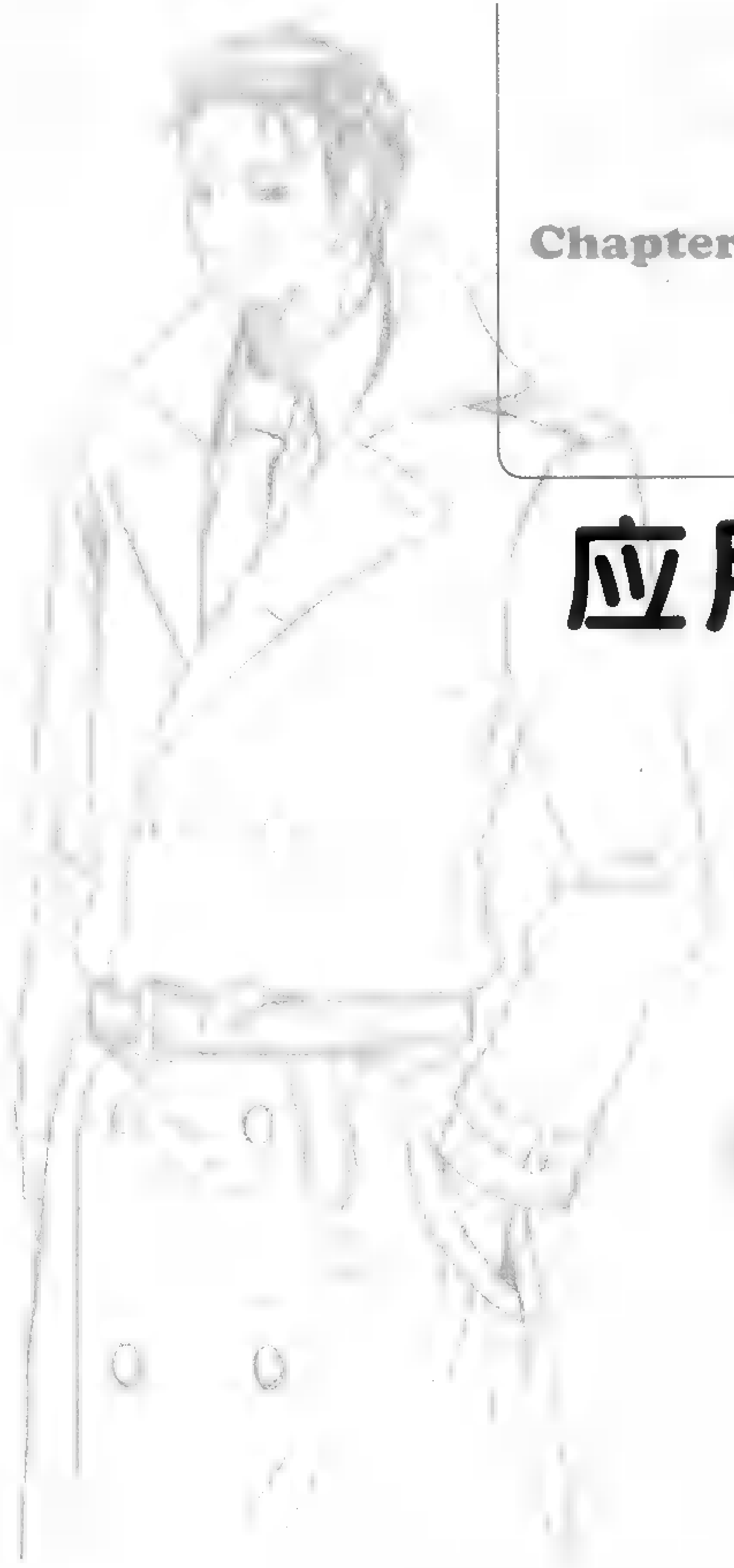
开车、上下车

要注意开车时人物身体在狭小空间内的复杂动作。而上下车的动作则需要在绘制人物时注意重心的位置。









Chapter 2

应用篇

男性动作的画法

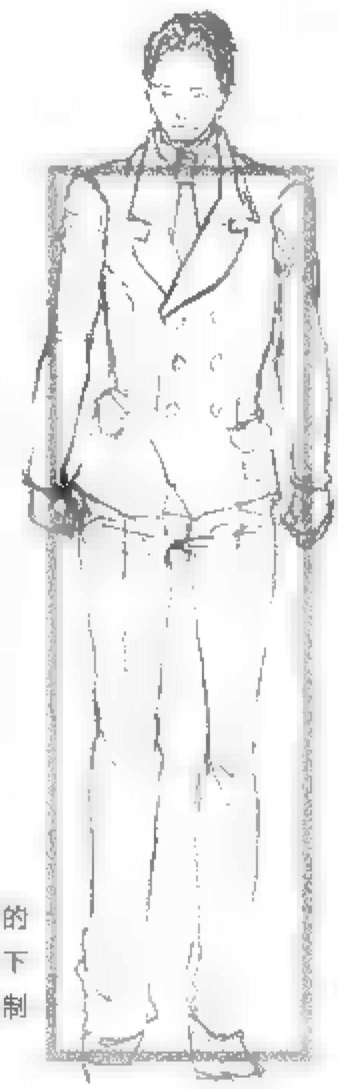
从Chapter 2开始，我们就进入实际创作自己想要的人物角色的练习了。在此，我们就来介绍强调男性魅力的动作。根据对人物角色的设定，我们可以为其注入各种个性。

站姿

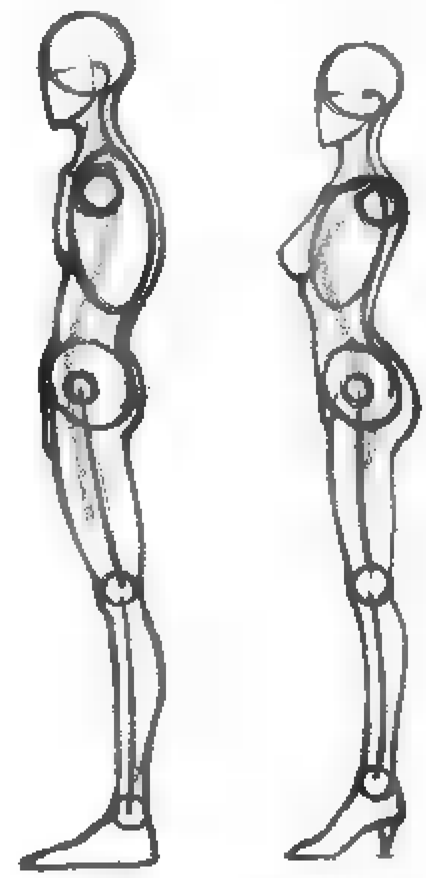
有"腰身"的站立方式



常见的男性站立姿势，整个身体倾斜



从正面看的站姿，低下下巴是绘制的重点



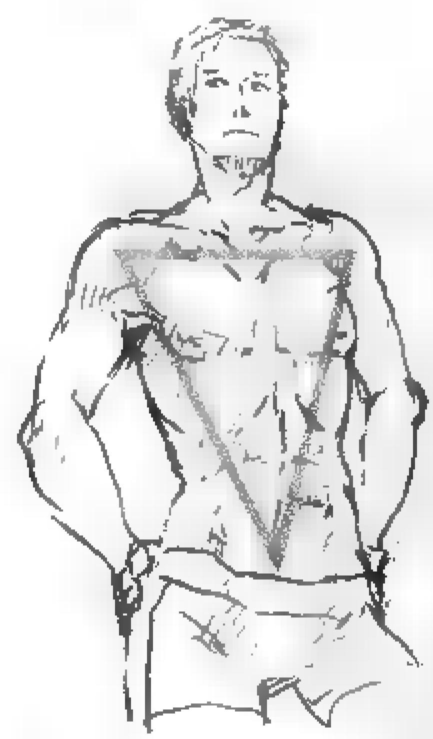
男性的倒"S"形和女性的"S"形姿势

漫画中出现的男性角色有特色的站姿之一，就是有"腰身"的姿势。和女性挺胸的姿势不同，男性的站姿表现为腰部向前方突出。这是由于上半身的重心落到了腰上的缘故。和女性的"S"形相对，男性的站姿形成倒"S"形。

肩膀张开的姿势



伸展背肌张开肩膀时，需要注意对腰部的表现

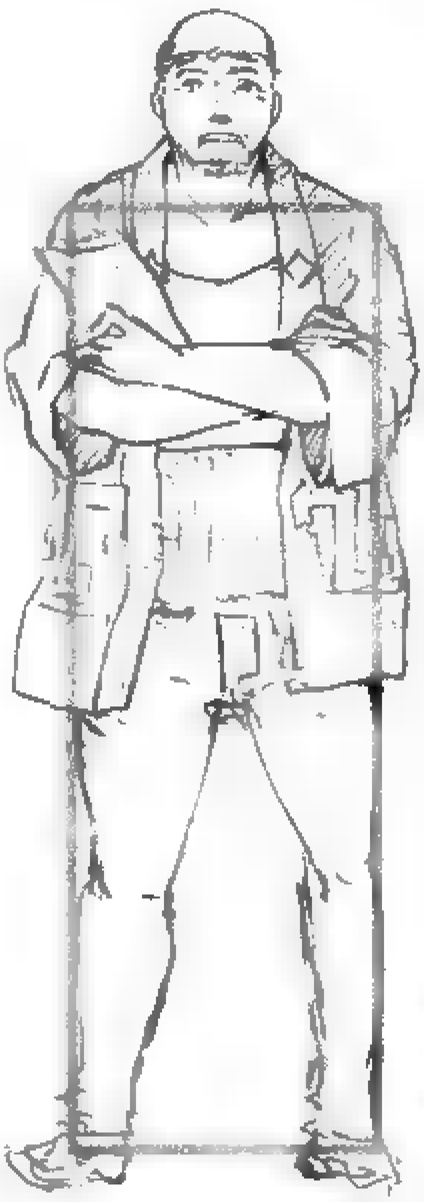


肩膀展开，和锁骨形成明显的曲线

男性的锁骨比女性要长一些，因此肩膀周围看上去更加健壮。肩膀较宽，和腰部一起组成一个倒三角形。

各种站姿

如骨骼标本一般的直立姿势、不带任何动作，这种姿势在日常生活中几乎看不到。让我们一起来练习具有男性特征的“生动姿势”吧。



具有威严的庄重站姿。手臂搭在一起，两腿分开，与肩膀同宽，展现放松的姿态



挺胸走路的样子。使用衣服的线条来进行完美表现



P072学到的倒“S”形姿势，俯视所见场景。背骨形成向前突出的曲线



背肌伸展

芭蕾舞演员的伸展动作，整个身体看上去苗条匀称

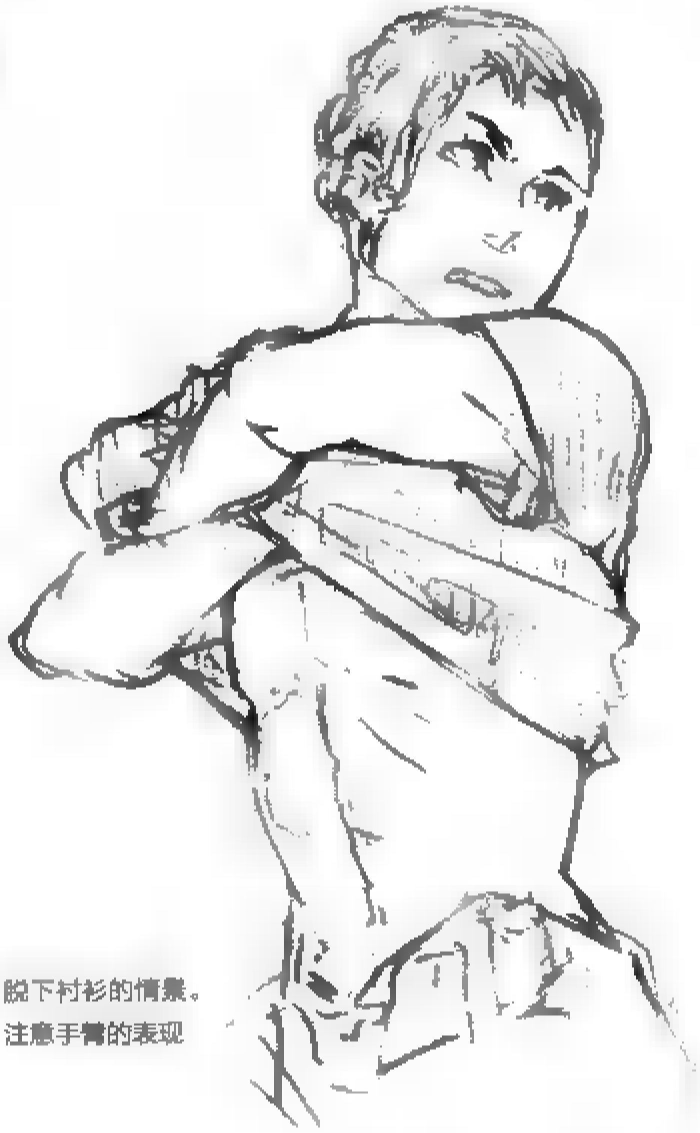
步行

背肌伸展，下巴收紧，目视前方步行。绘制时要想象人物迈开双腿健步走的感觉。



换衣服

解开领带、脱下衬衫的动作，是日常生活中常见的非常自然的动作。为了画出自然的动作，在此，我们一起来进行练习吧。



脱下衬衫的情景。注意手臂的表现



解开领带，注意手指的动作



练习未扣扣子的衬衫的画法



绘制时注意人体重心的位置

Lesson 2 男性角色和动作

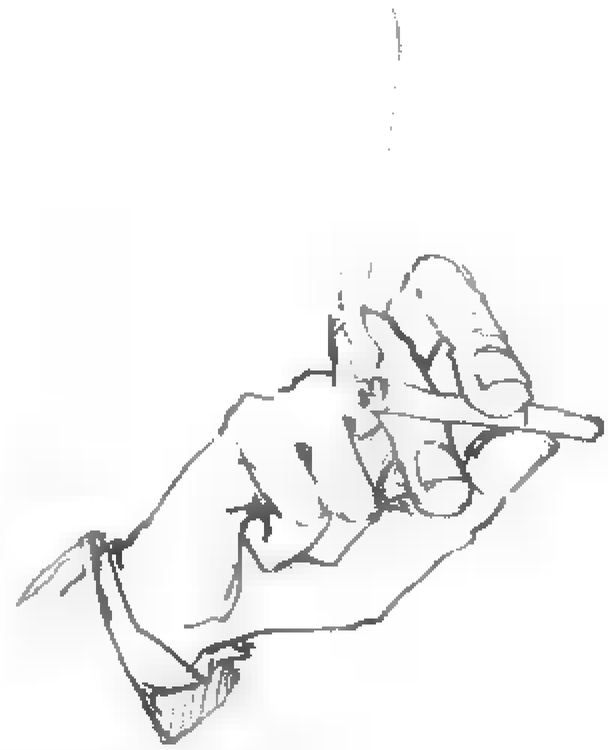
在本课中，我们将在日常场景下介绍漫画中男性角色的常见动作。在作画时，我们一定要仔细注意细节，考虑我们的角色到底有怎样的动作。

吸烟

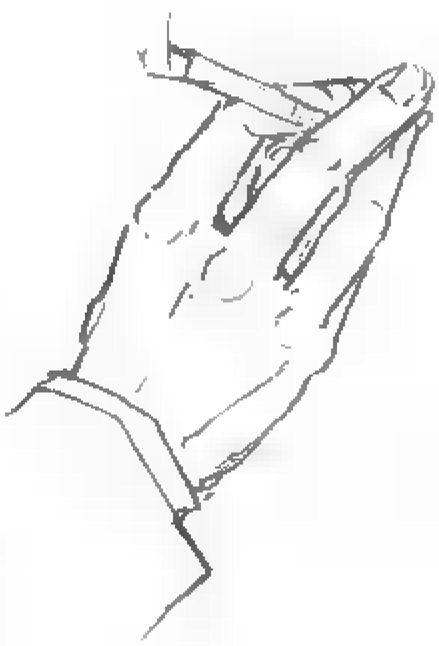
吸烟方式因人而异，但不管何种方式，手的画法都是重点。让我们练习画出不别扭、非常自然地夹着香烟的手指吧。



无法遮挡面部的动作，表情也需要下功夫



注意指关节的构造。反复练习P046学到握手的构造



注意刻画从手腕到指尖的曲线



绘制出手要包住面部的感觉。画出关节的基本结构为佳





需要注意手撑地的方式
以及翘起二郎腿的位置

不仅仅是拿烟的手，还
要注意整个身体的动作



画出欠缺平衡感的状态
是这一姿势的重点

戴眼镜、摘眼镜

扶正歪了的眼镜、摘下眼镜等动作，我们经常在日常生活中[redacted]。不仅仅是眼镜的形状，手的动作也非常复杂。在理解了眼镜的大小和结构的基础之上进行绘制会简单很多。



在眼镜的中心画上眼睛



注意手的大小。展开手掌时，要与面部保持[redacted]不多的大小



摘眼镜的情景。需要注意拿住眼镜腿的手指的动作



用两根手指调整镜片，或者用一根手指从中央托起镜[redacted]

整理仪容

早晨常见的整理仪容的情景。剃须的情景我们可以参考P135的照片。在整理发型时要注意手指的动作从而进行绘制。



注意视线。由于集中精神剃须，因此要画出集神贯注的姿势

脸的倾斜角度和视线的画法值得注意



重点是体重落在腰部的方式



头部的角度和视线是这幅画的重点



注意手臂的表现。绘制时还要注意在表情上下功夫

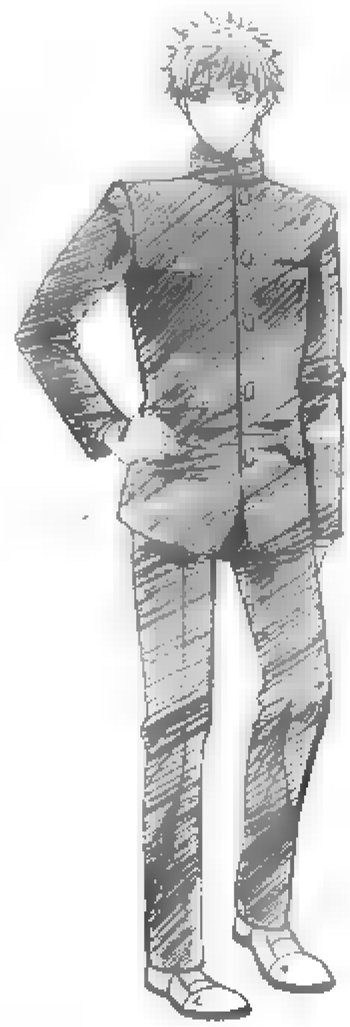
服装、小物品的画法

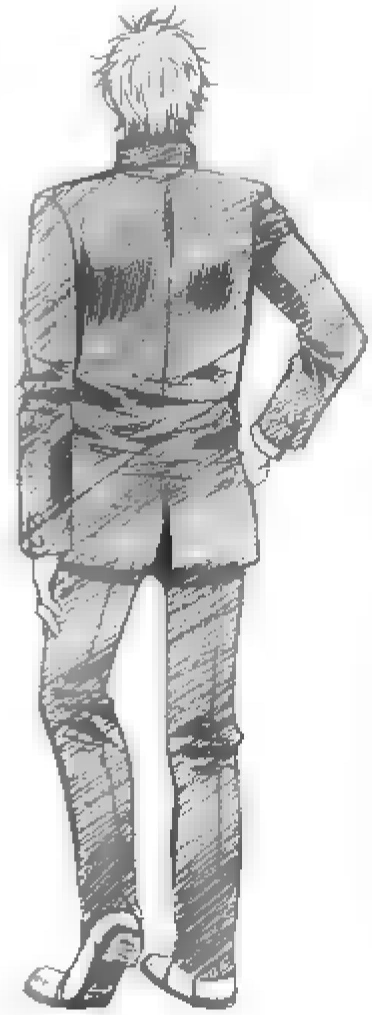
在此，我们来练习服装和小物品的画法。同样都是人的服装，颜色、结构、大小等都不同，因此画法也就不同。尤其是褶皱的表现，在服装的绘制上非常重要，一定要注意衣服的类型和材质。

各种制服

学生制服



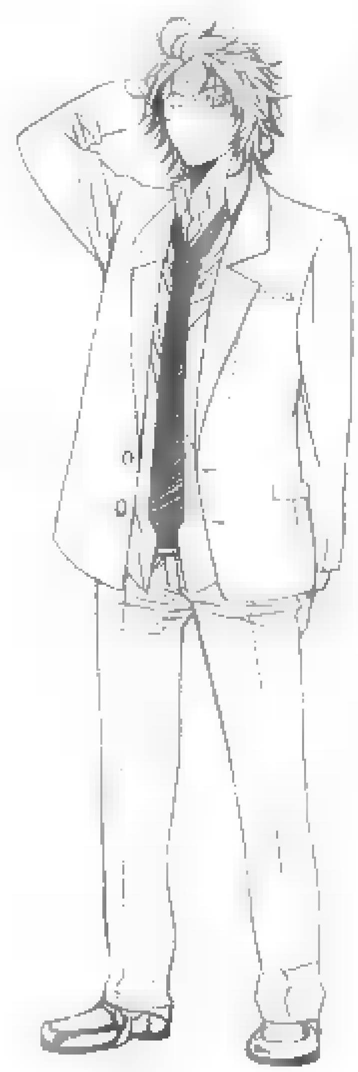


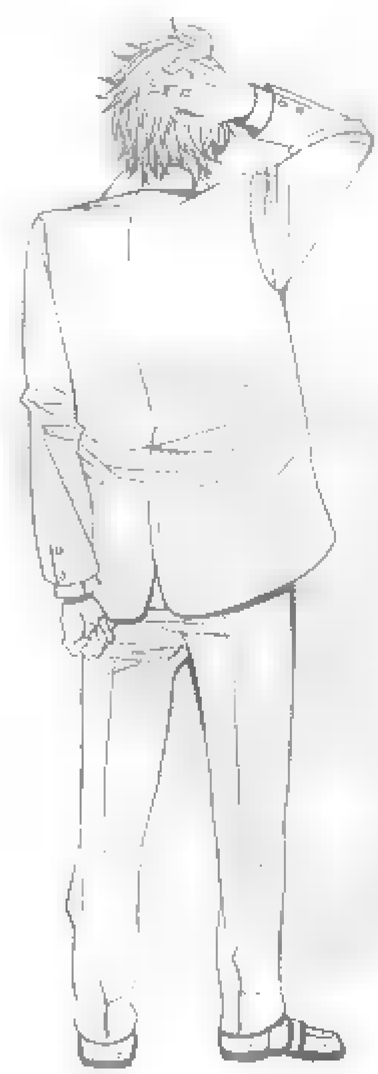


一般是五颗纽扣。质地多为带有光泽的涤纶和柔软的棉。上衣的下摆长度大约盖过臀部。此外，长裤的下摆长度大约接近脚跟。

西装制服







注意西装领子的形状。质地多使用羊毛，因此绘制时要注意画出稍微厚重的感觉。纽扣一般是2~3颗。有些学校还会在西装上衣上印上校徽。根据想要画的人物角色的设定，可以在作画时考虑纽扣的位置、系领带的方式等着装的个性。

各种便服

夹克&牛仔裤

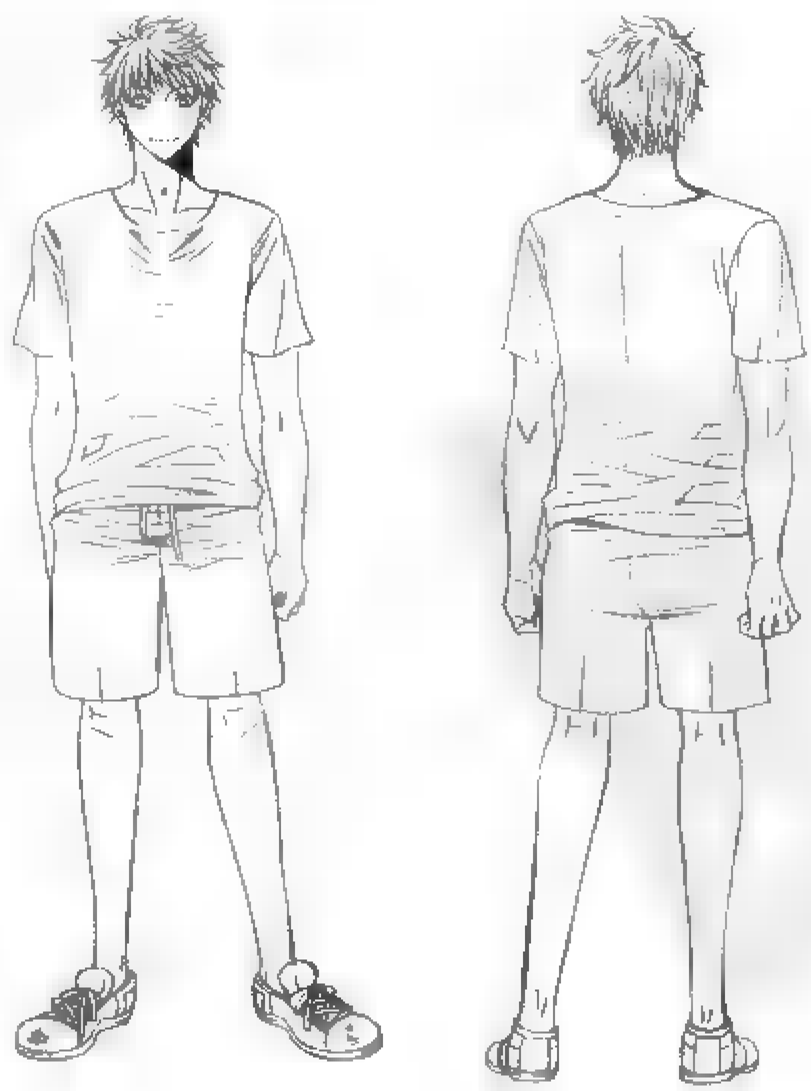




上装夹克和制服、西装相比更修身。质地多为涤纶、皮革、棉等，使用材质也很广泛。如右图所画的窄腿牛仔裤，以关节部分为中心有着较硬的褶皱。相反的，宽松型牛仔裤则不需要画太多的褶皱，这一点需要注意。

T恤&短裤





多使用柔软的棉，因此关节和下摆等部分都容易形成柔软细微的褶皱。伴随着身体的动作还会出现鼓鼓囊囊的部分，因此在绘制时还要想象衣服的一些细节。此外，从衣服中露出的身体线条，在绘制时也需要注意。

各种西服

商务西服



西装纽扣分为单排扣或双排扣，有可能是两粒，也有可能是三粒。大部分西装的腰身都会与身体贴合。此外，绘制西裤时，一般都是让其保持一条直线。柔软的材质可能容易形成褶皱，不过，为了表现上乘的质地，基本上不要画太多褶皱为好。



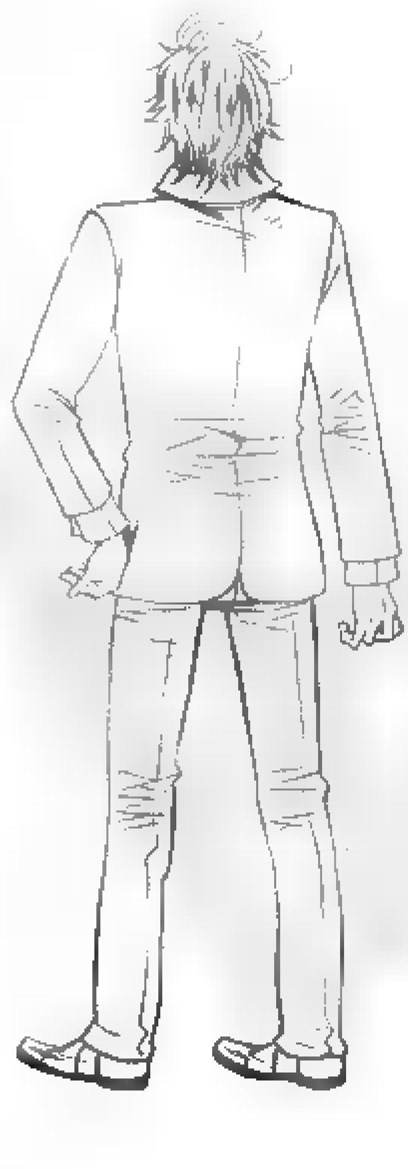


公关西服



整体的线条都非常细致，这是这种服装的特点。和传统的重视衣型的商务西服相比，这种西服融入了最新流行的元素，体现了时尚感。绘制时可以和项链、手表等装饰品配合，表现出华丽的感觉。





各种大衣外套

双排扣大衣

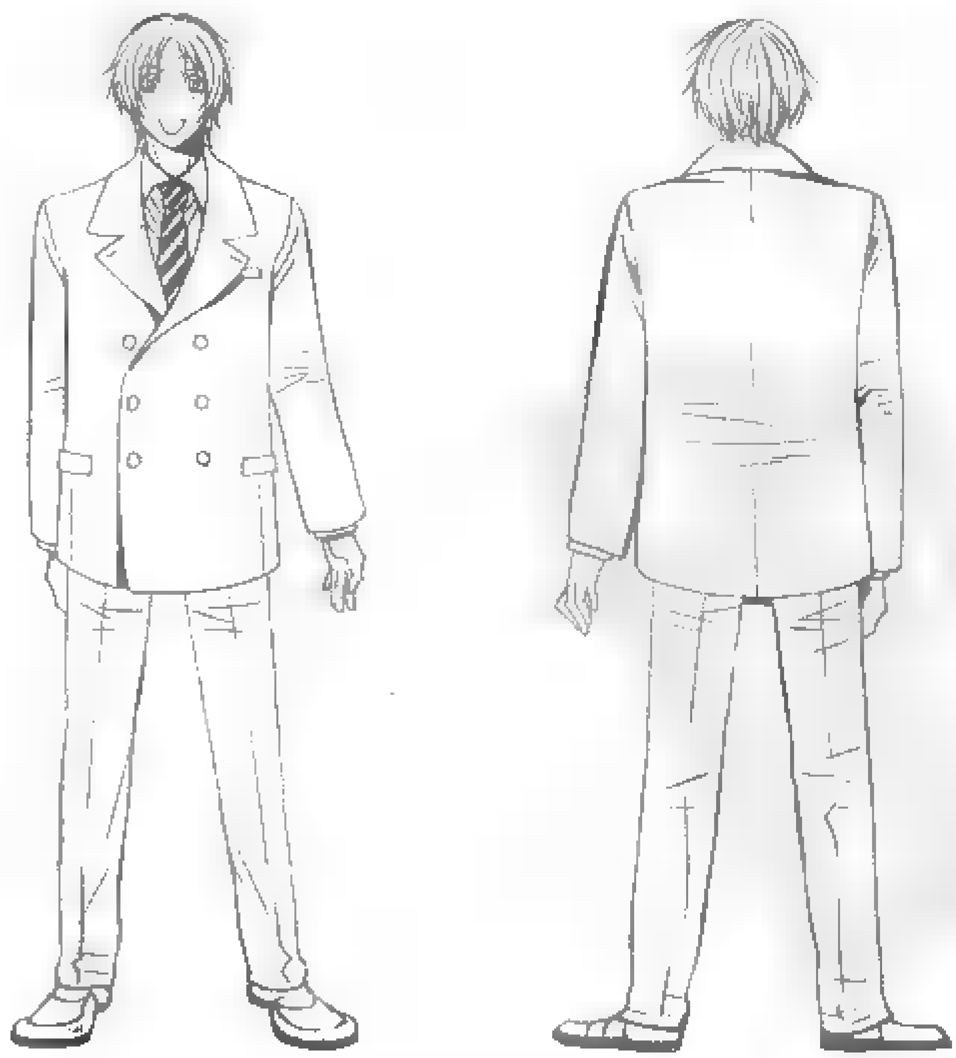




包裹颈部的大领子和双排扣是这类外衣的特点。其原型是外国陆军军装，因此肩章、胸牌等设计也保留了下来。腰部的位置上大多都系有腰带。既适合商务场合，也适合休闲穿着。

双排扣短外套





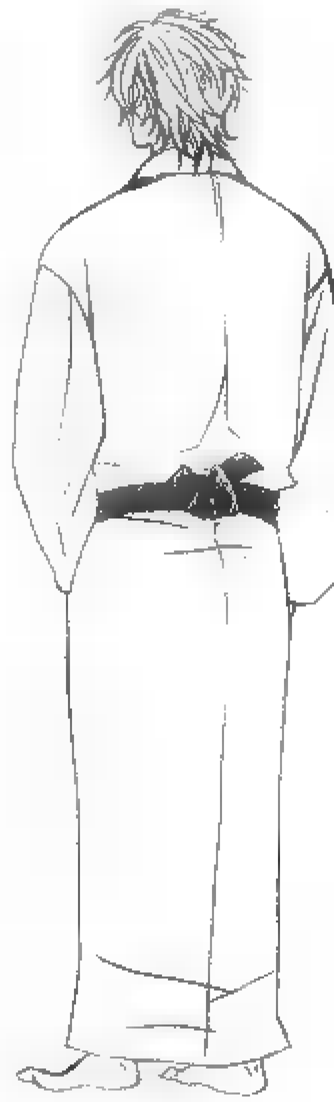
原型是外国海军的厚外套。现在经过设计改良，已经成为学生和青年男性常穿的外套类型。其特点是衣身比较宽大，材质有羊毛、皮革等多种。

和服

便装和服







便装和服，指的是不穿外褂、只穿长袍的和服。里面穿着贴身衬衣和衬衣。和服带子系在骨盆的周围，因此腰部位置看上去较低，这一点需要注意。脚下可能穿木屐、竹皮屐、草鞋。男性的和服颜色和花色多属沉稳型，可以在衣领和系带方法上下功夫。

外褂+便装







在和服长衫上再加上外褂。外褂的长度在现代来讲一般在膝盖以上。此外，长衫和外褂，在绘制时最好将颜色区别开。在拿有行李的情况下，最好是将行李画成包袱。

小物品的画法（包）

男性用的包与女性的相比，装饰物较少，更简洁且更多地讲究功能性和实用性。设计也是多种多样的，一般来说比女性用包要大一些。



带子很宽，口袋也很大。斜挎包往往背在身体的侧面靠后位置

很多用罗马字印了学校名或社团名



高中生经常背的肩背式手提包，也有人像背帆布书包那样背着





一般都能装下A4大小的文件，也用来装笔记本电脑，因此一般多为立方体形

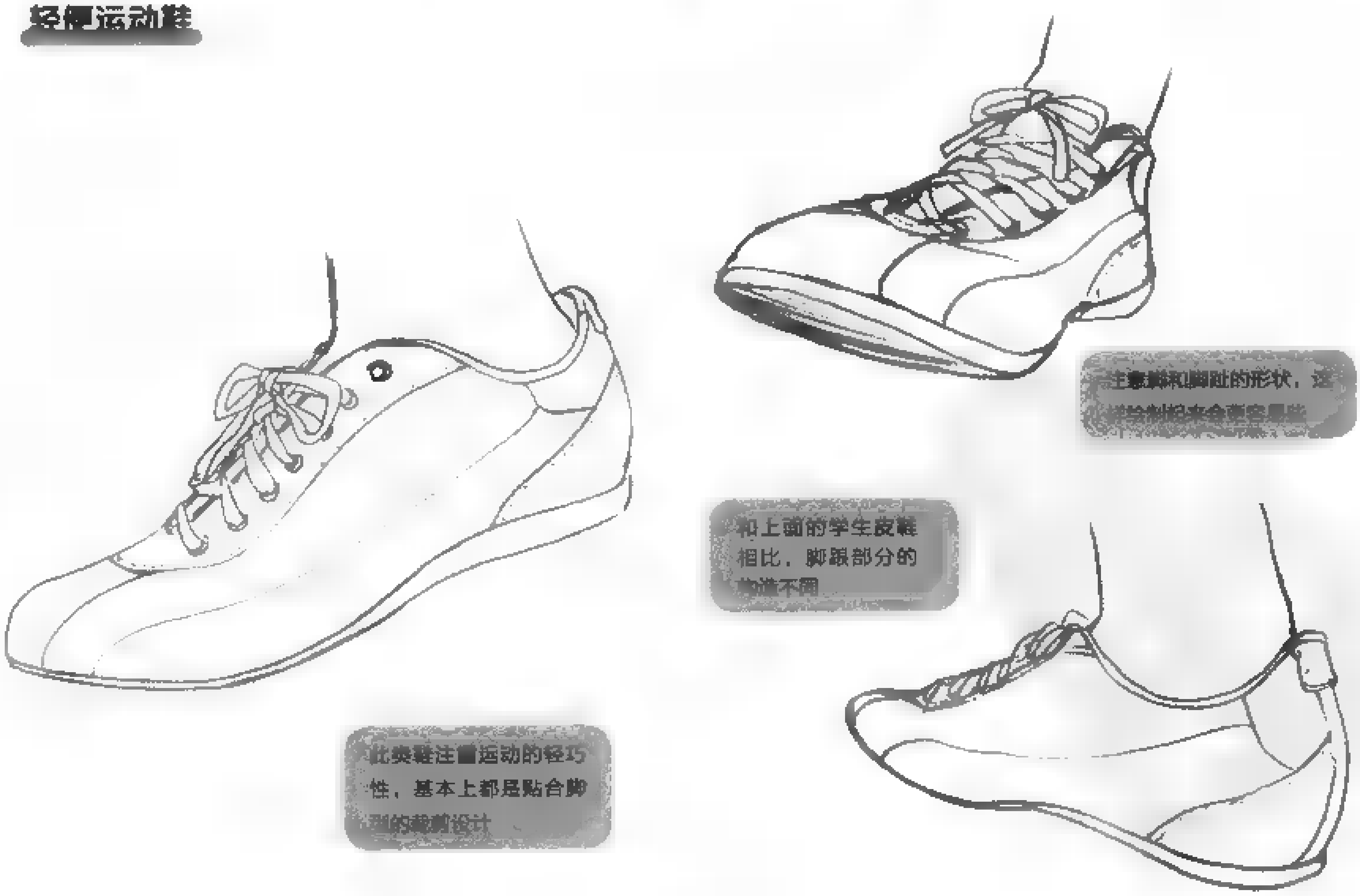
小物品的画法（鞋）

男性的鞋子，大体上分为皮鞋、轻便运动鞋、木屐和凉鞋等种类。有些鞋子在某些场合禁止穿着，因此，绘制时一定要注意结合时间、地点和场合。

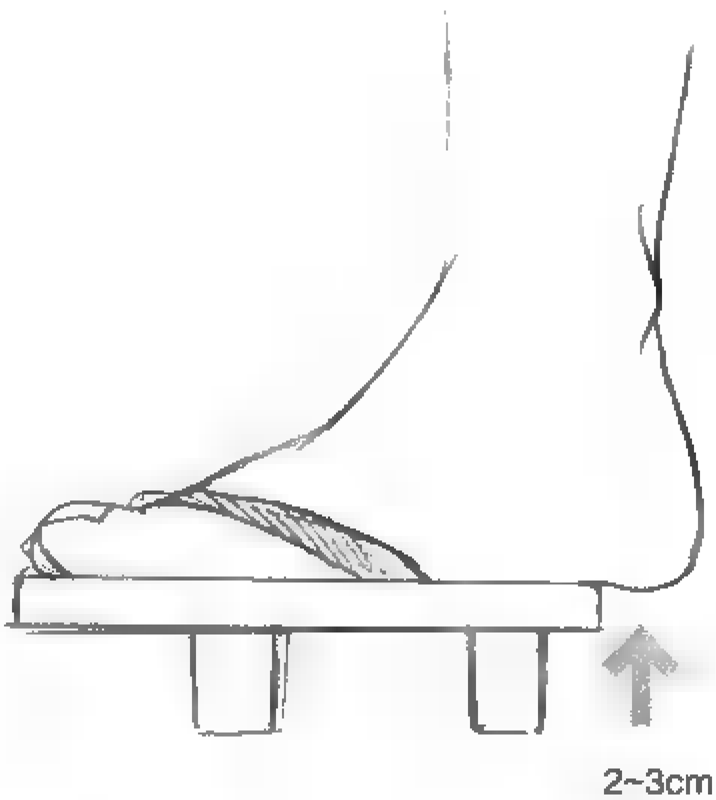
学生皮鞋



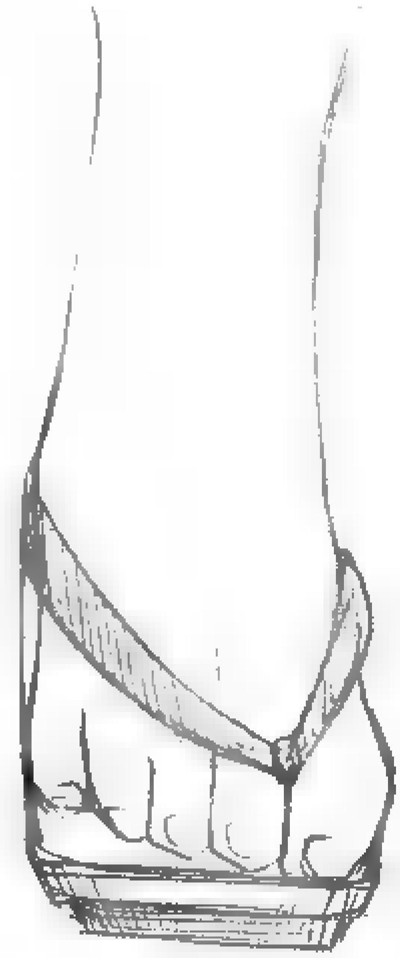
轻便运动鞋



木屐



木屐下面有两根齿，脚跟露出2~3cm是正确的穿法

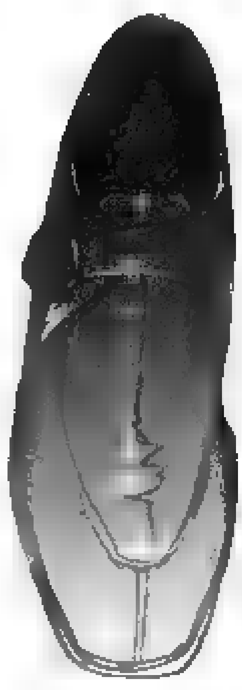


[illegible]

商务皮鞋



在脚尖的前部有接头设计的鞋称之为Straight Chip Shoes，这是商务场合的正式鞋



需要在光泽部分多下功夫



脚跟稍微抬高，这一点需要注意

Lesson 4 漫画中的常见场景

在此，我们来分主题介绍漫画中常见的场景。不论是运动、格斗场景中的人物动作，还是科幻型交通工具等机器，我们可以将各种表现方法作为作画时的参考。

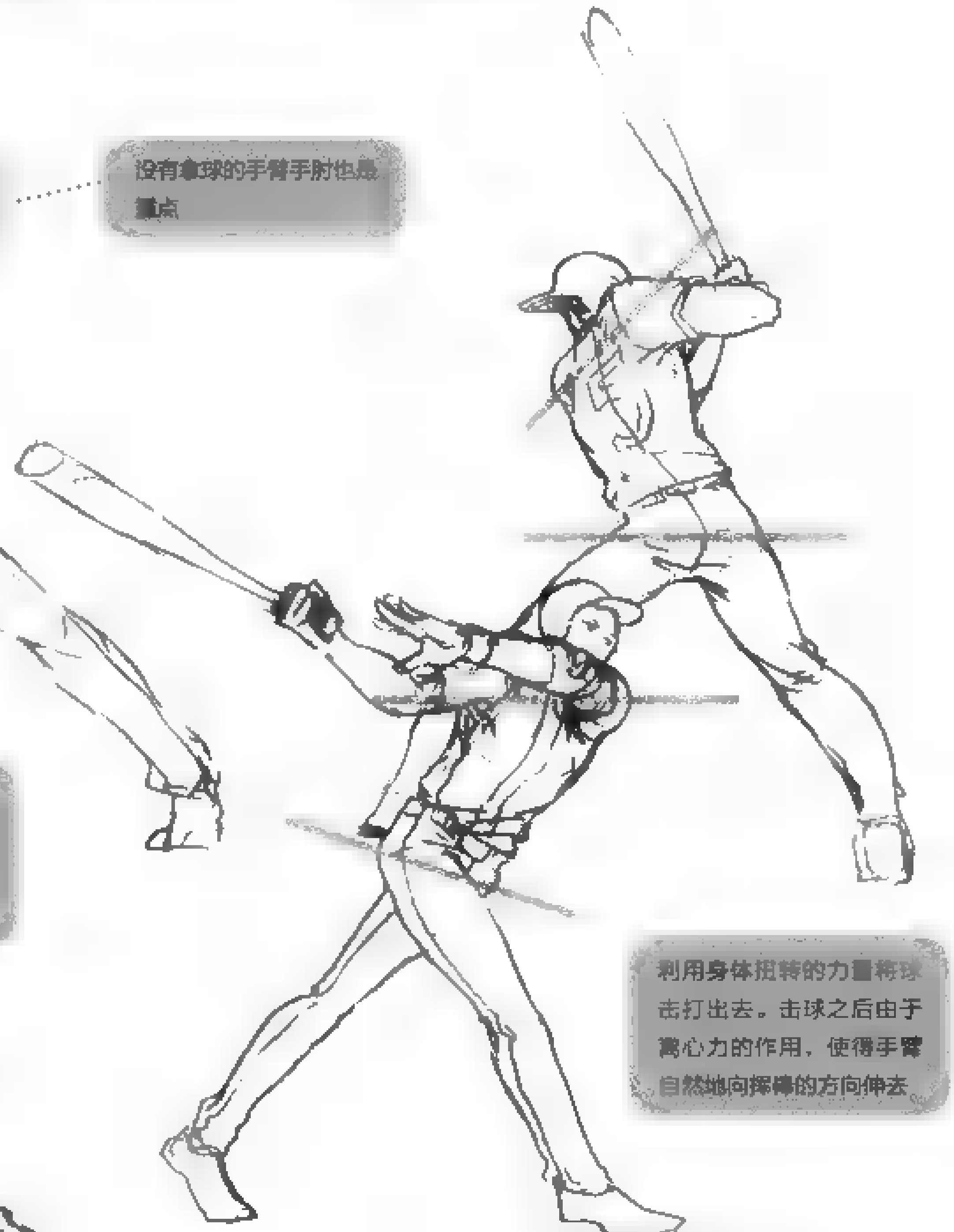
运动

照片、漫画中的“动的画面”，指的是连续动作中取到的一个场景。重点就是将重力、离心力、肌肉用力等“力”的动态绘制到位。让我们一起来练习运动感十足的人物动作吧。



没有拿球的手臂手肘也是重点

棒球投球的场景。重心从后方向前方移动的瞬间。拿球的右臂，手肘向后显出手臂内侧，将球送出



利用身体扭转的力量将球击打出去。击球之后由于离心力的作用，使得手臂自然地向挥棒的方向伸去



空中争抢头球的场景。向下作用的重力，和人物冲向飞来的球的上半身伸展的肌肉力量，是这幅画的双重“力”



以点地的前脚为中心旋转的瞬间。利用身体扭转的力量将球打出，没有握拍的手向后方运动



篮球的投篮场景。向斜上方跳跃的瞬间，因此身体整个失去平衡。向斜上方跳跃的力量、和向下的重力，以及持球手臂的肌肉力量相互作用



扣球的场景。为了击到球，上半身挺起，肌肉绷紧。向正上方跳跃的力、让上半身挺起的肌肉、手臂的离心力和重力共同作用

格斗（运动、战斗）

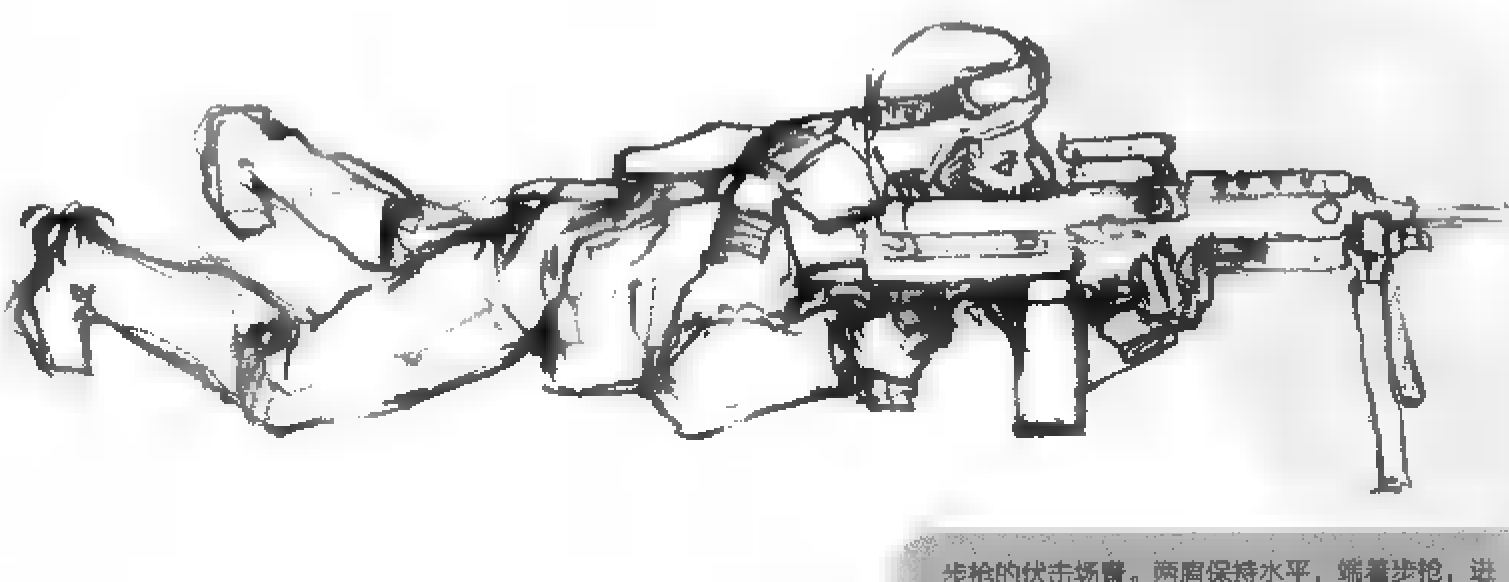
在运动和战斗中的格斗场景。肉搏战、枪击战等都属于这类情形。角色的动作使用了浑身力气，因此要注意表现的方式。对枪械的绘制也需要多加练习。



此为拳击场景。注意腰部稳定，身体倾斜准备攻击或防御，可参考P108



以触地的脚为轴心，从下往上环绕踢腿。产生身体扭转的离心力，上半身和手臂也随之旋转



步枪的伏击场景。两肩保持水平，端着步枪，进行阻击

格斗（打架）

以学校为背景的故事中，经常会出现打架的场景。人物之间互打、互踢、互抓、互撞等各种动作都会出现。绘制时要下功夫表现人物富有感情色彩的表情。







神话

这类故事通常以魔法和冒险为中心，经常会出现如下的角色。很多故事的背景设定多为中世纪的欧洲。



铠甲和武器的细节部分都需要精密的设计



动作与人类相近，但基本的骨架却是动物，而且还驼着背。此外，动物的面部还带有类似人类的表情。动物的画法我们可以参考照片和实物来进行



魔法阵和服装等的表现需要下功夫

科幻

当绘制科技发达的未来世界、存在未知生物的宇宙空间等这些科幻世界中的人物时，我们需要在世界观的设定和服装设计上下功夫。



比现实中的宇航服有更精巧的设计。人物模样和装饰物都体现出近未来的感觉



以蛋形为基础的造型，设计起来更容易

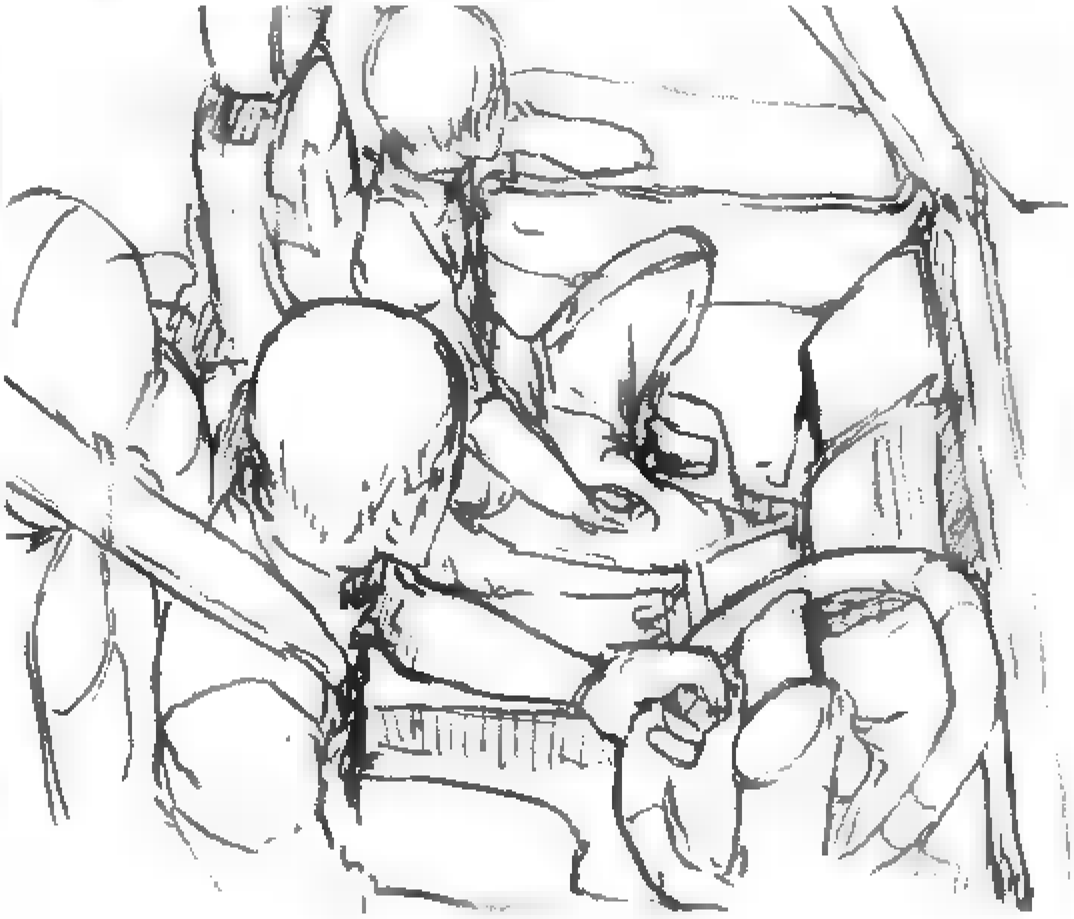


以现实中的枪械为基础，设计出自己原创的武器

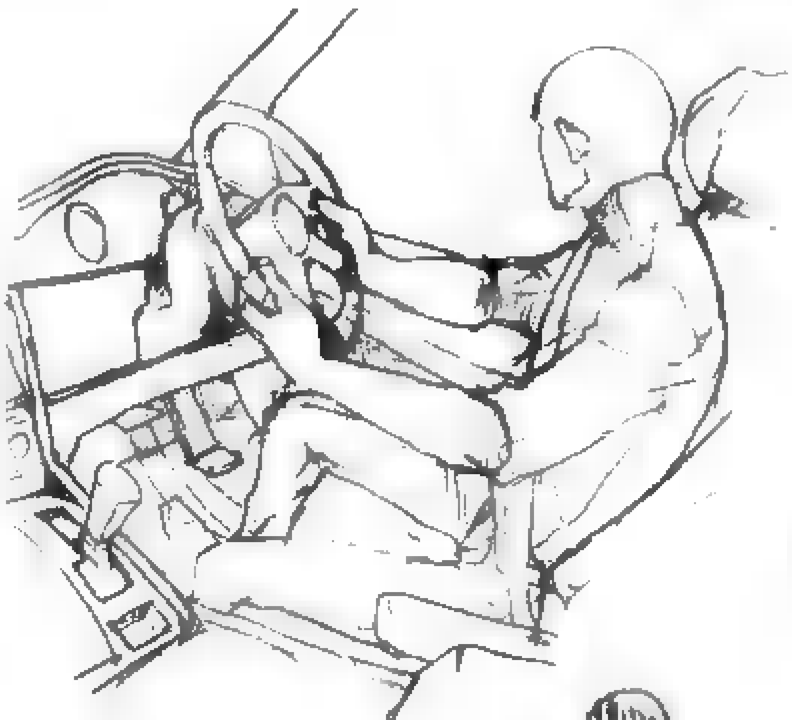
交通工具（汽车）

绘制车的内部时需要想象着人物实际乘坐其中而不显得别扭为佳。绘制外观时，需要确定车和人物的大小比例。

内部的装饰都需要仔细绘制



腰背经常接触座椅靠垫的点是作画的重点



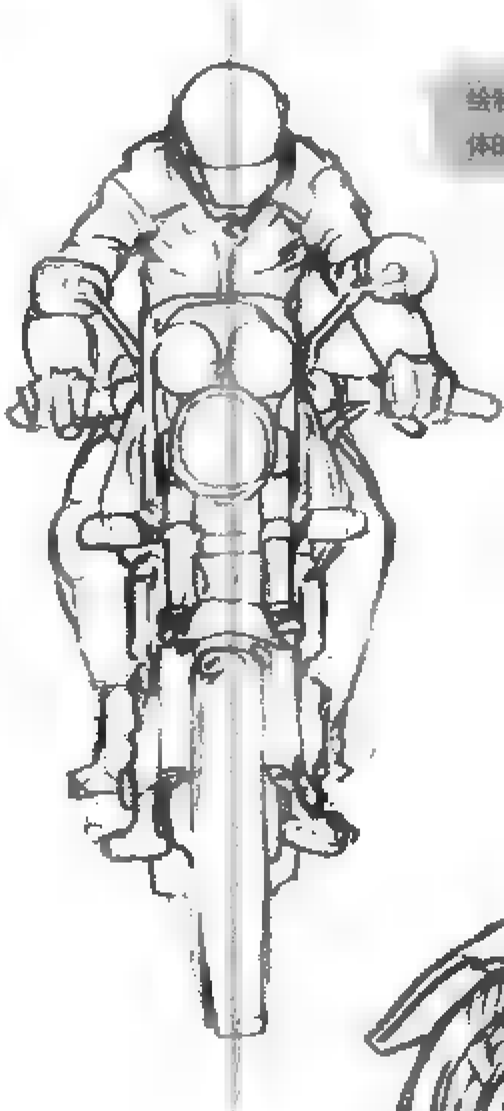




注意车和人物的大小对比。比起天花板的高度，最好是先确定好座椅的大小

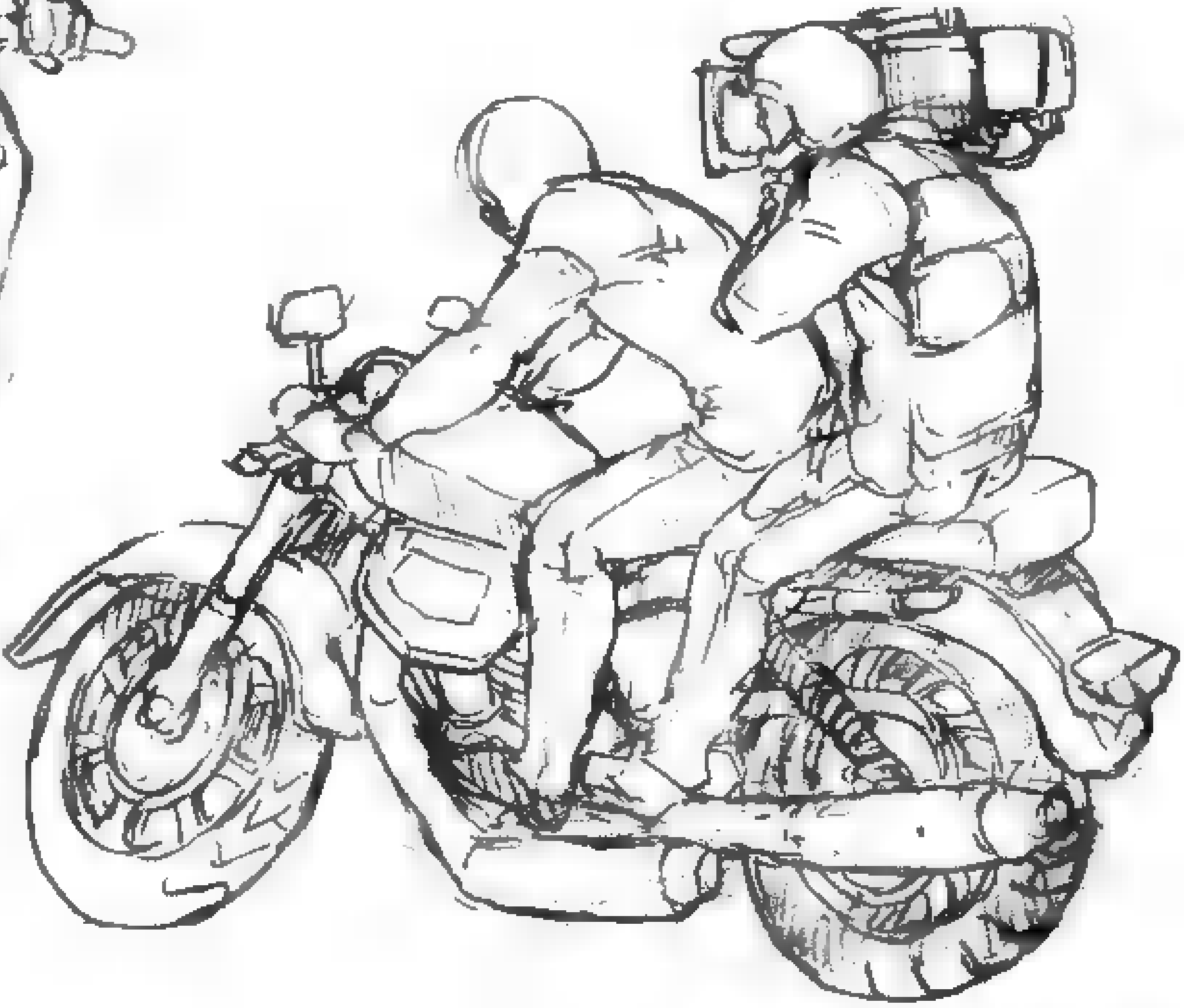
交通工具（摩托车）

驾驶摩托车时，人物大多采用上身前倾的姿势，因此重心在车把手上。此外，车体的长度、高度也会因车型不同而有所区别，绘制时注意其与人物身高的对比。



绘制时注意车身和人物身体的中心线呈一条直线

要注意开车者和后面搭车者，两人重心的位置不同





车身高度因车型不同而不同，车把手的宽度基本上不变

交通工具（自行车）

绘制这类场景的顺序是先自行车、后人物。绘制自行车时，画好前轮和后轮的轮胎后，再绘制出大致的骨架。前轮和后轮之间的距离不好把握，因此我们可以在绘制时参考照片或实物。



人物是站起来蹬踩，因此自行车和人物的中心线呈相反方向



自行车是在旁边推着的，因此上半身是稍微有些扭曲的状态

车把手的位置较低，前倾角度非常大是绘制的重点



学校校园

在教室中经常碰到的场景。学校不一样，桌椅的高度也会有差异，这一点有必要注意。可以在绘制时参考实物和照片。

按照椅子、人物、桌子的顺序进行绘制，会更容易把握人和物品的尺寸



椅子的后背挂着书包，展现出非常自然的场景





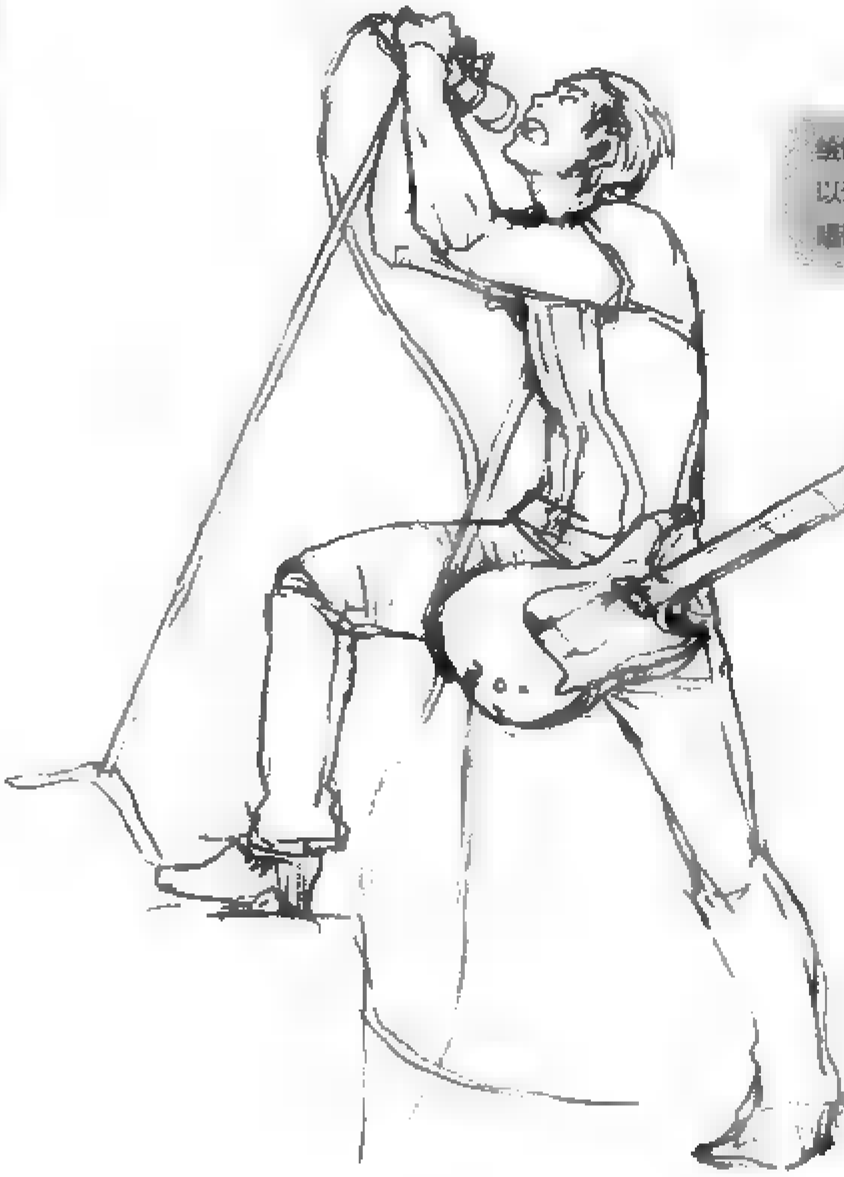
鞋柜边的场景。人物的角度和动作需要努力刻画



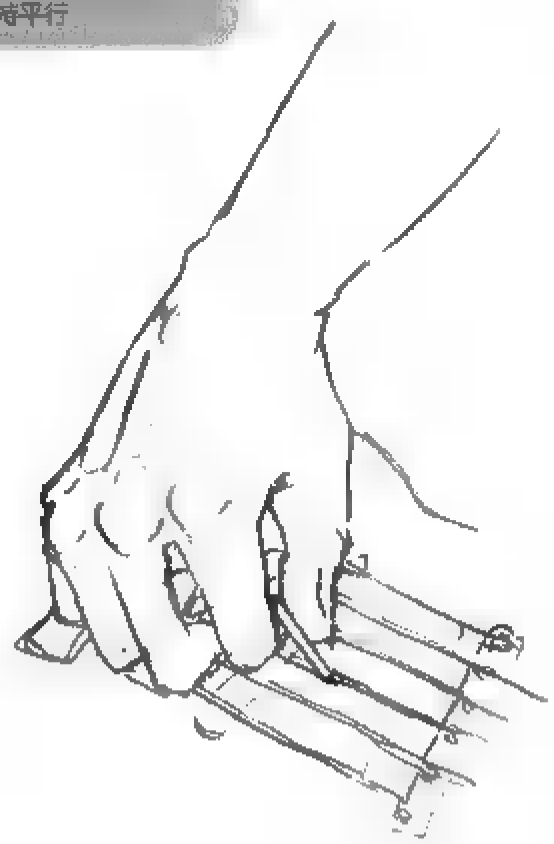
在绘制时不仅要注意人物身体，还需要注意领带和上衣等衣服细节的表现

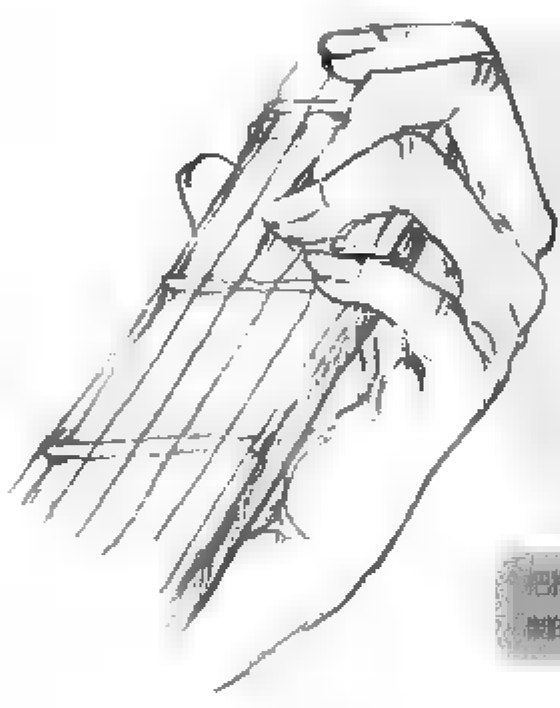
乐队（乐手、吉他手）

通过人物角色的表情表现出声音的感觉。拿吉他的方式会因演奏者的不同而不同，一般来说摇滚手都会频繁挥动吉他，因此很多时候吉他带子都会留得很长。









乐队（鼓手、键盘手）

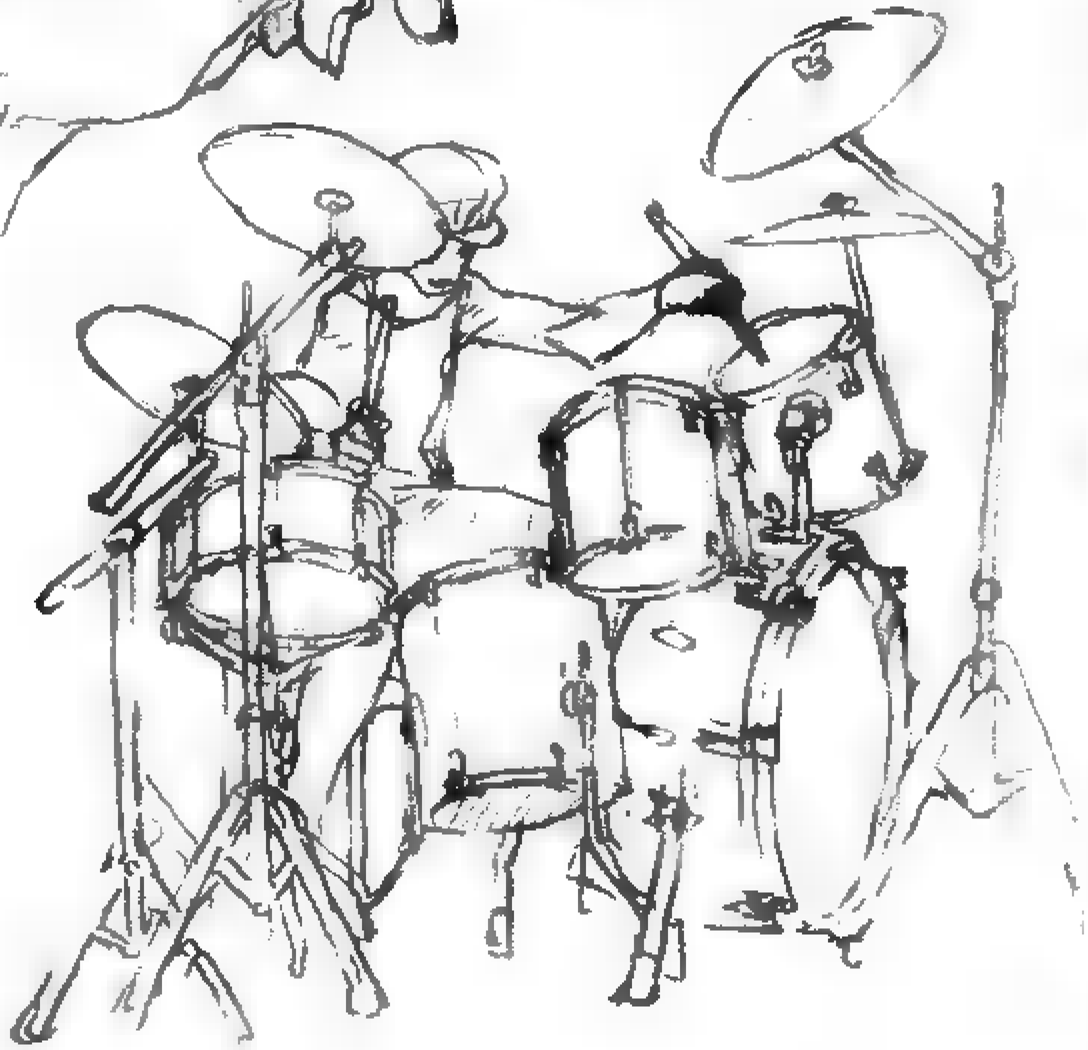
注意人物持握乐器的方式。握鼓棒的方式有很多种，可以根据场景的不同进行绘制。此外，绘制键盘手时要注意手的角度，从张开的手臂到手掌都是稍微向下用力的。



拇指和食指握着鼓棒，其他的手指都在旁边，这是最基本的握法

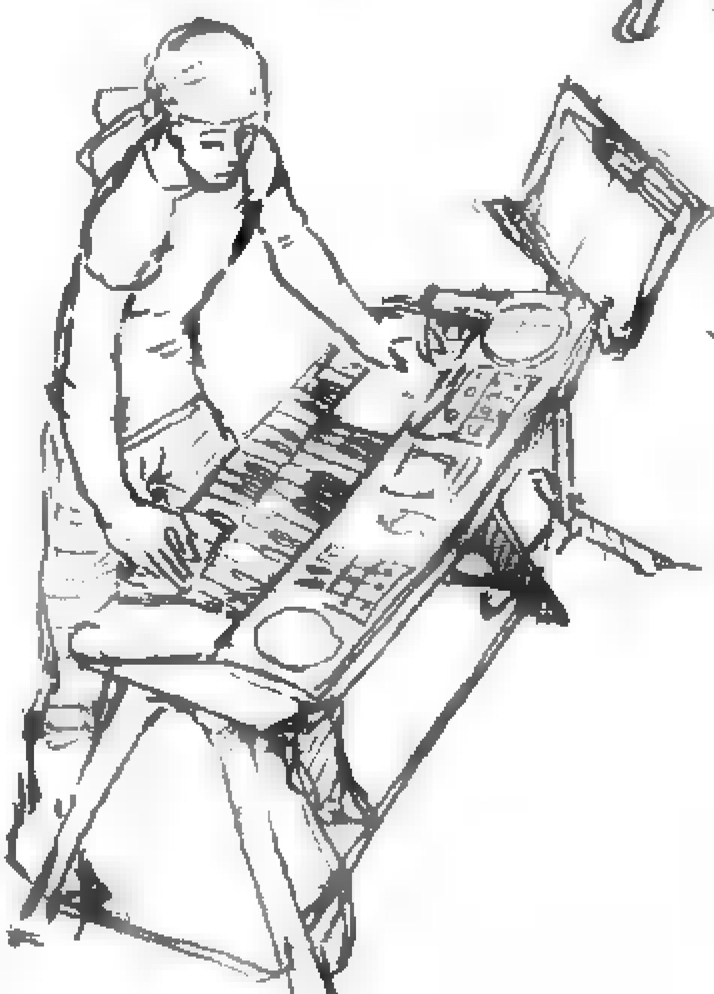


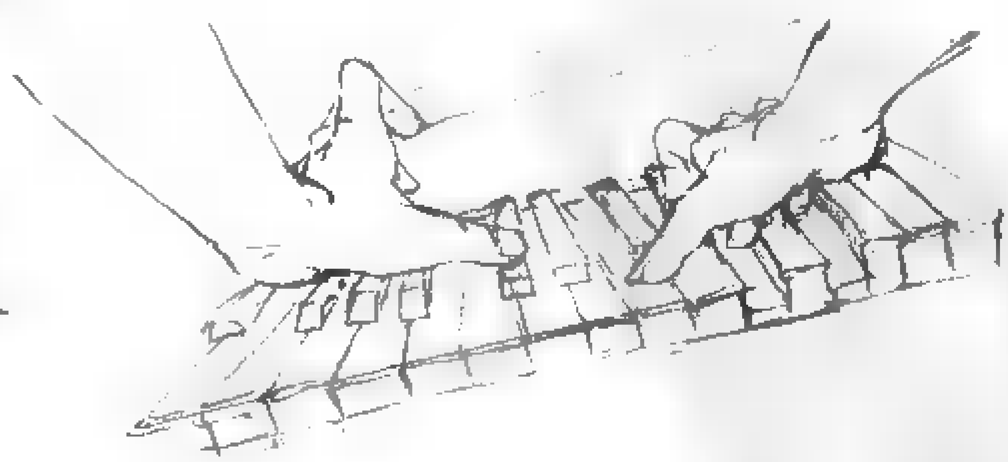
像拿筷子一样握着鼓棒，称之为"标准式"



由于是双手和单腿进行的演奏，因此在作画时要想象演奏的场景。各种乐器的数量和配置因演奏者的不同而有所区别

手臂要自然地落在键盘上，要注意键盘手的高度





[illegible]

Lesson 5 不同人物角色的画法

西方人、东方人、武士、黑手党等，漫画中会出现各种各样的角色。在此，我们就来介绍一下这些角色显著的特点和画法。

外国人





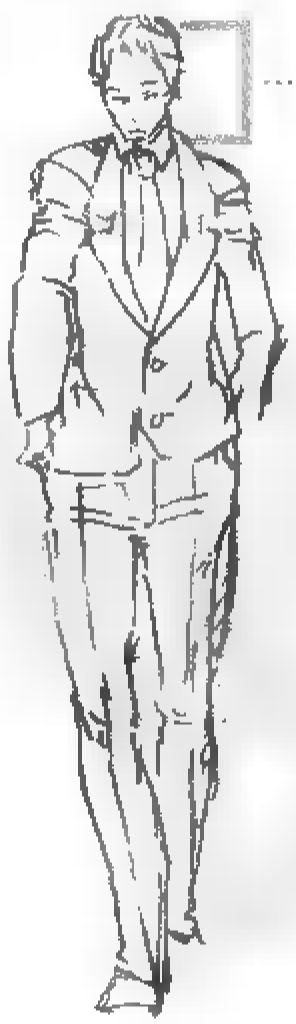


和日本人不同，外国人的头部深度较大。因此，从正面看时，面部较为窄小，和身体比起来头部看上去所占比例不大。五官立体、有棱有角是其面部特征之一。

日本人







和外国人的脸比起来，日本人的头部前后深度较小，从正面看时脸比较宽，这是其特征之一。面部整体棱角较浅，尤其是眼睛和眉毛隔得较宽。鼻子的高度和下巴的线条都比外国人更柔和。

削瘦的体型





整个身体都没有肉和脂肪，就是一副骨架子体格。骨骼和关节部分看上去非常明显，腰骨也十分突出，面部瘦削，这种体型往往适合用来表现神经质的人物。

肥胖的体型





肩周、手臂、腰部、大腿等部位的肉和脂肪都非常丰满的粗壮体型。当人物的胸部和腹部的肉非常明显时，注意其与同样体型女性的区别。

怪癖优等生





学习很好却没精神，品行端正却不知道心里到底在想些什么，诸如此类的优等生其实都各有各的性格。基本上眼镜是他们的标志。

实力派上班族





此类人物的举止和衣服的穿着方法稍微有点酷。但是，时常会流露出自信的表情，因此还是可以称得上是仪表堂堂。绘制时尝试着用服装和小物品来表现细节。

武士







江户时代以后的武士，一般都是身背两把刀——长打刀和短肋刀。关于发型，江户中期以后是两折丁，称之为“两折髷”，还有一些是留着现在相扑一样的发型“银杏髷”。注意月代头的表现。

小市民







衣服的下摆折起来挂在腰间的带子上，是江户时代小市民的典型打扮。和看重形式的武士不同，他们的特点在于动作和神态。

帮派分子





穿着裁剪非常好的服装。帮派分子分为首领、小头目、富二代、小混混等各种类型，其服装和身体动作也[redacted]不相同。可以尝试表现出人物飘忽不定且冷酷的表情和威严的感觉。

流氓





和服长衫缠在一起的赌徒，穿着华丽衬衫的小头目、穿着汗衫和牛仔裤的小混混等，流氓也有各种各样的类型。[redacted]此，作为漫画中的角色，一定[redacted]对其进行详细的设定。

坏人





"一看就是坏人样儿"的人，一般都是鼻子很高很细，眉毛上扬，画得时候就要将其面部画出邪恶的感觉。"看上去是个好人其实是坏人"的人，就要在绘制时注意伪善与露出真面目的前后差别。

虚拟人物





多为神话或科幻等漫画中出现的神怪。以人类或动物为原型时，绘制时强调爪牙等特定部分为佳。

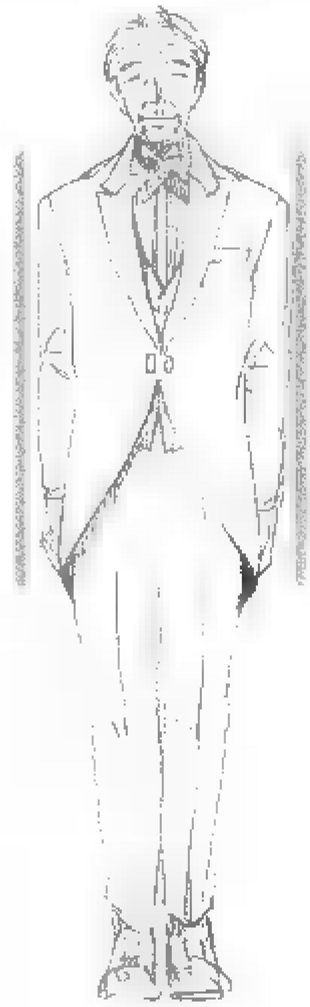
不同职业的表现

在漫画中会出现各种职业的角色。在本课中，我们将就不同的职业，介绍其衣着打扮和具有特点的人物动作。将各种表现方法作为参考，创作出具有自我风格的人物角色吧。

管家



双臂笔直下垂的姿势是重点





管家多穿着笔挺、正式的服装。在社交场合下主人的立场明确，会特意穿上盛装礼服。需要绘制出优雅的身姿。

侍者





腿微微张开，肩膀放松的姿势，表现出随时准备走动的感觉



搭配非常到位的衬衫和围裙，是侍者的特点。虽然也有“服务生”的意思在里面，但是不同场合下也有可能会穿着晚礼服。需要表现出清洁的仪容和仪表堂堂的身姿。

热血教师





这类教师一般穿着西服和针织衫。常常会热情参加学生和社团的活动，也很容易将感情表露在脸上。需要表现出开朗明快的表情

理科教师

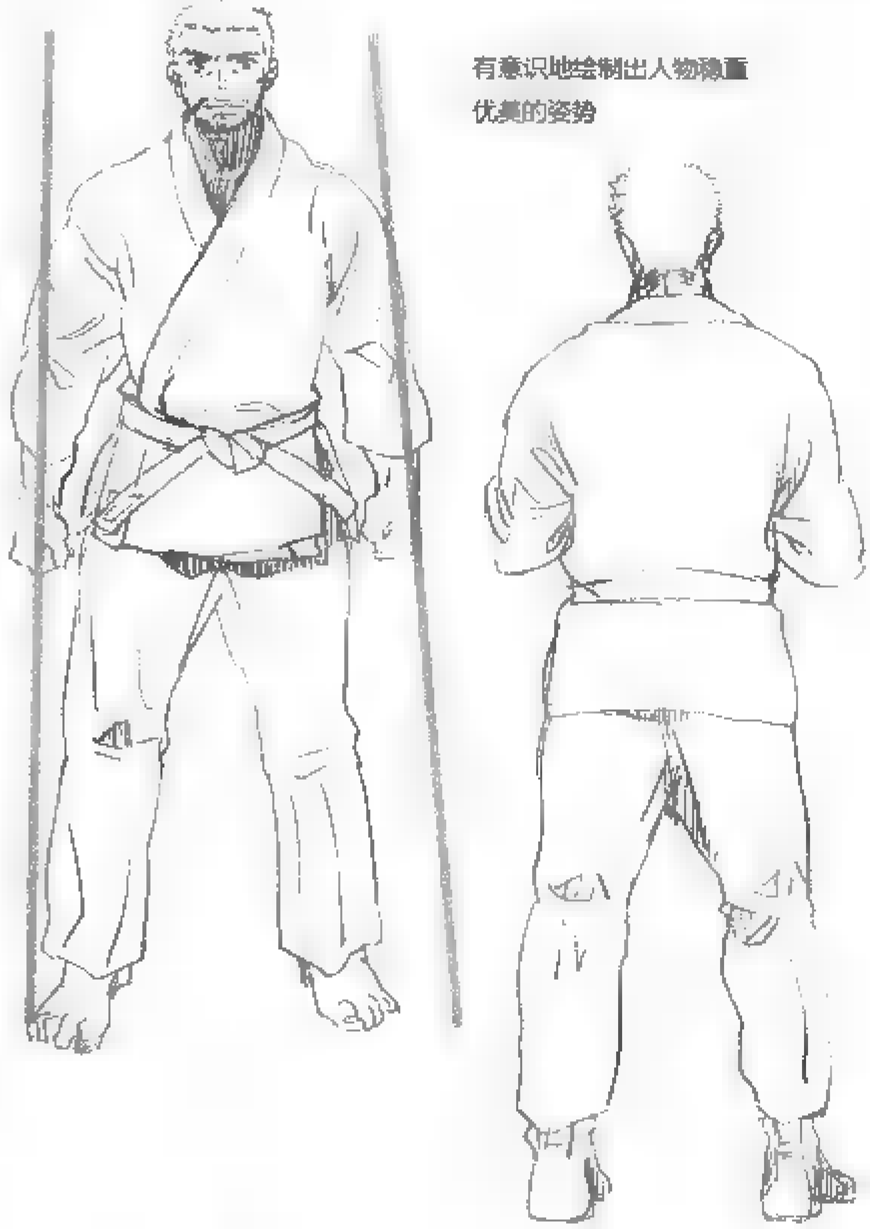




疯狂科学家、优秀教师等就是这类人的代表。西装上罩上一件白大褂，再加上一副眼镜，就是他们的标志。可以试着绘制出试管和教鞭等小物品

柔道运动员



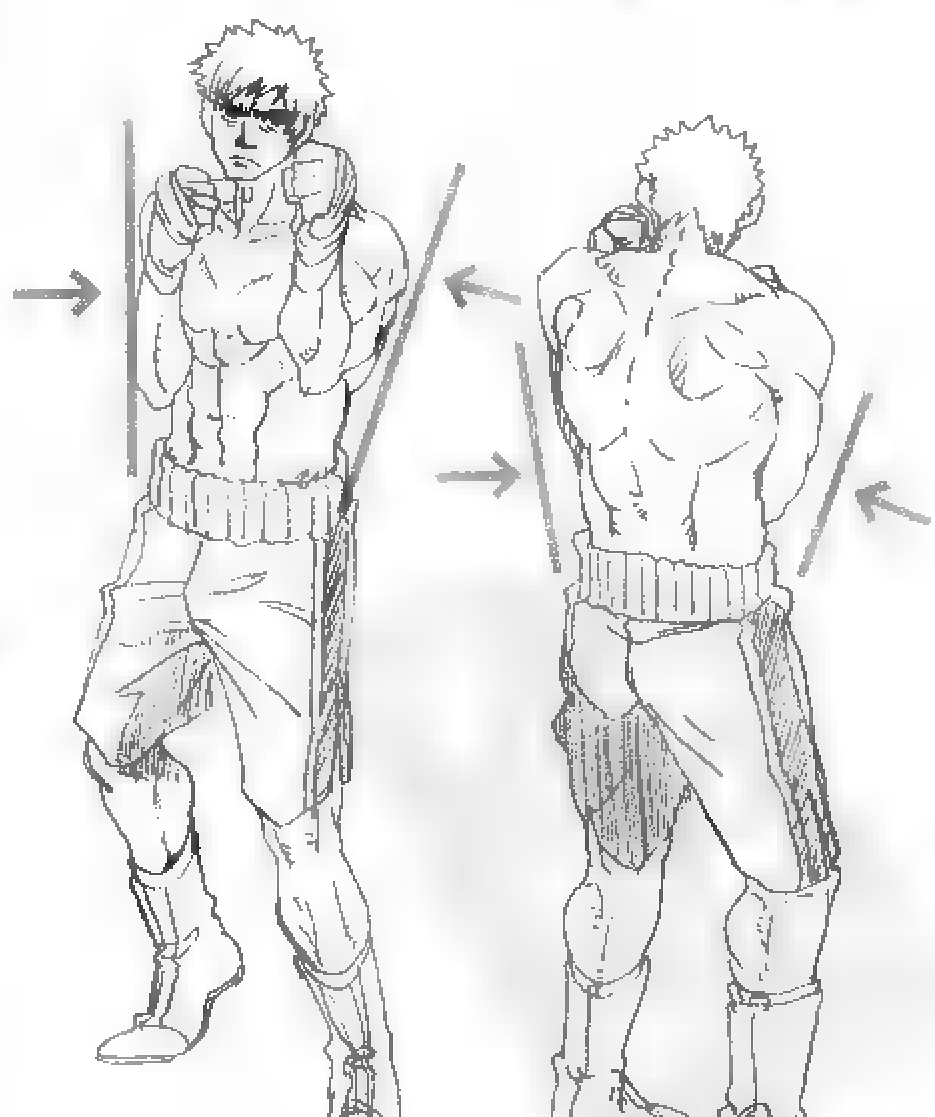


柔道服一般分为白色和青色两种。带子的颜色从白色开始，随着段位的提高，颜色越来越深，最深的是黑带。由于身体和精神都得到了锻炼，因此柔道运动员的姿势都非常稳重而优美。尝试着在作画时表现出人物在练习和比赛中认真的表情吧。

拳击运动员



出拳时两腋互相夹着的样子是绘制的重点



我们经常会绘制人物带着拳击手套，穿着拳击短裤、拳击鞋的样子。此外，为了防止受伤，有时也会带面罩和头套。由于肌肉露出的部分较多，因此肌肉的绘制需要非常认真。

足球运动员





足球运动员的装束一般是一套宽松的运动服加上一双足球钉鞋。为了防止脚部受伤，在比赛中有必要穿上护腿板保护腿部。由于是使用下半身的竞技体育，因此在绘制时尤其要注意表现大腿以下的肌肉。

棒球运动员





棒球运动员的着装是长袖、长裤、腰带、钉鞋。攻守双方变换时，可能会有带上帽子和头盔的时候。捕手和一垒手使用的是连指手套，其他守备使用的是分指手套，这一点需要注意。棒球击动作请参考P088。

社长





社长的特点就是威严的态度和表情。年龄不同，有些人会保持很好的身段，身材凹凸有致。给人的感觉就是非常沉着，考虑周全。

秘书





承担着辅佐社长或干事等人的工作。笔记本和文件夹是必备的小物品。和上层的人见面机会很多，因此要将其绘制成穿着优质高档西服的人。

棋手

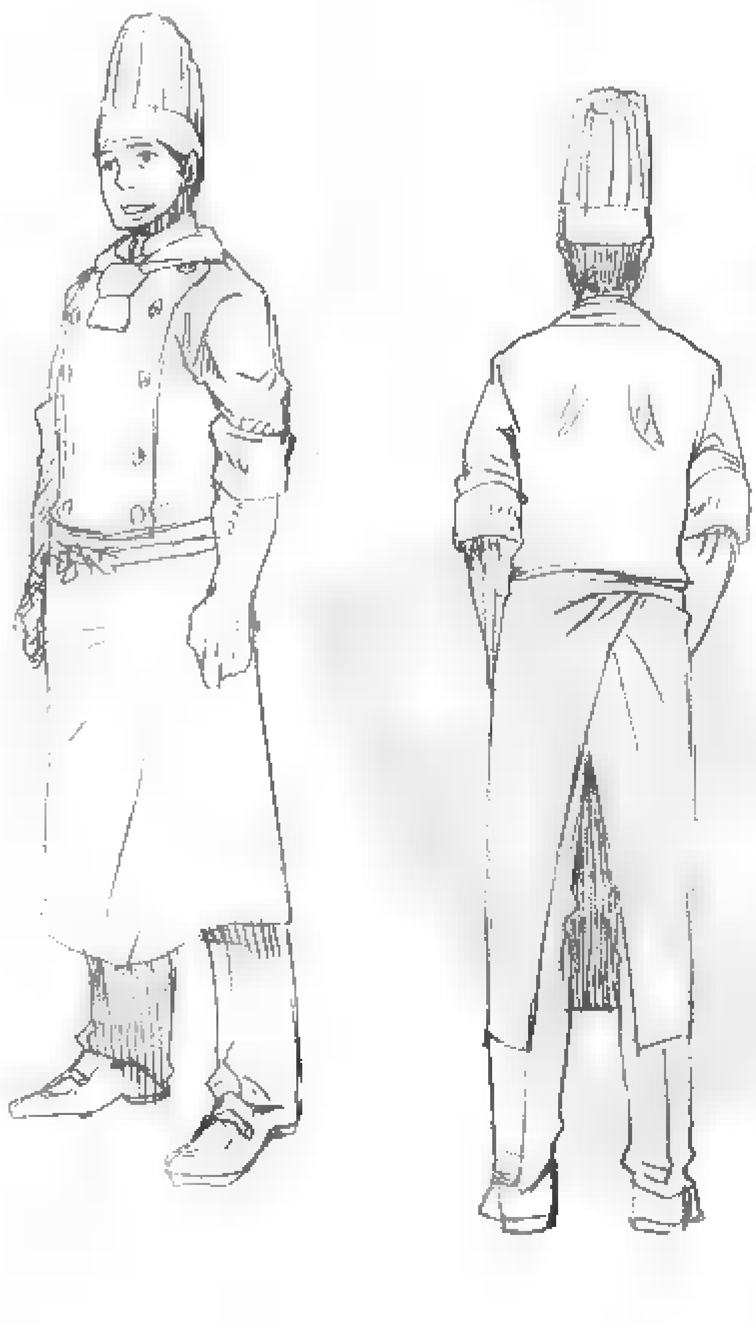




有些棋手在着装上是和服长衫上罩件和服褂子的传统风格，有些人则是身穿整套西服，棋手的风格各不相同。虽然对服装没有规定，但是对于职业棋手来说，对弈就是工作，因此绘制时要注意画出贴切的服装。

糕点师

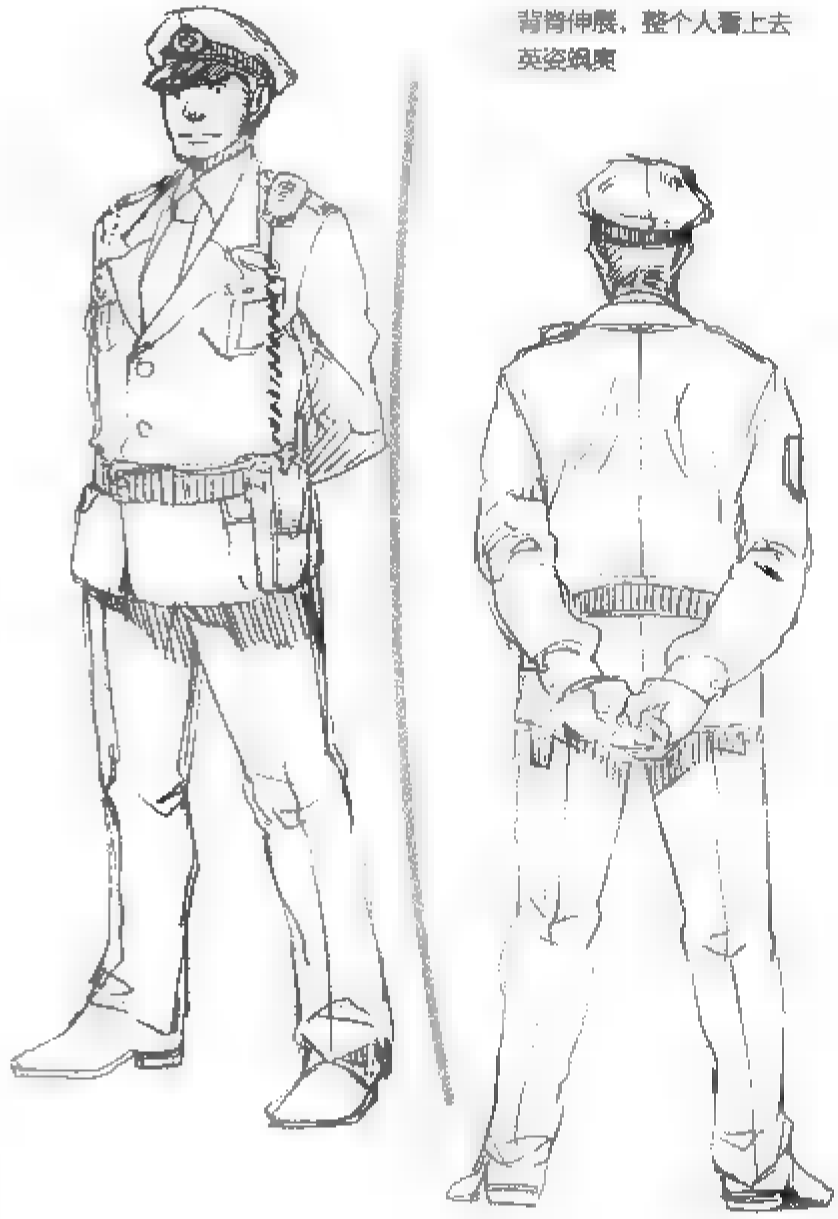




厨师外衣配上领巾、帽子等配饰，整个人看上去非常整洁。日式点心的厨师会穿着和服工作服。

警官





背背伸展，整个人看上去英姿飒爽

警服又分为夏装、冬装和春秋装，一般都是宽肩的制服。基本上来说制服的衣型全国统一，但是右臂袖子上挂着的徽章却会因都道府县的不同而有所区别。通常的装备有警察笔记本、手铐、警棍、手枪（仅男警察）和警笛等物品。

刑警



大衣是冬天的必备装束。除此之外，一般没有其他的携带物品

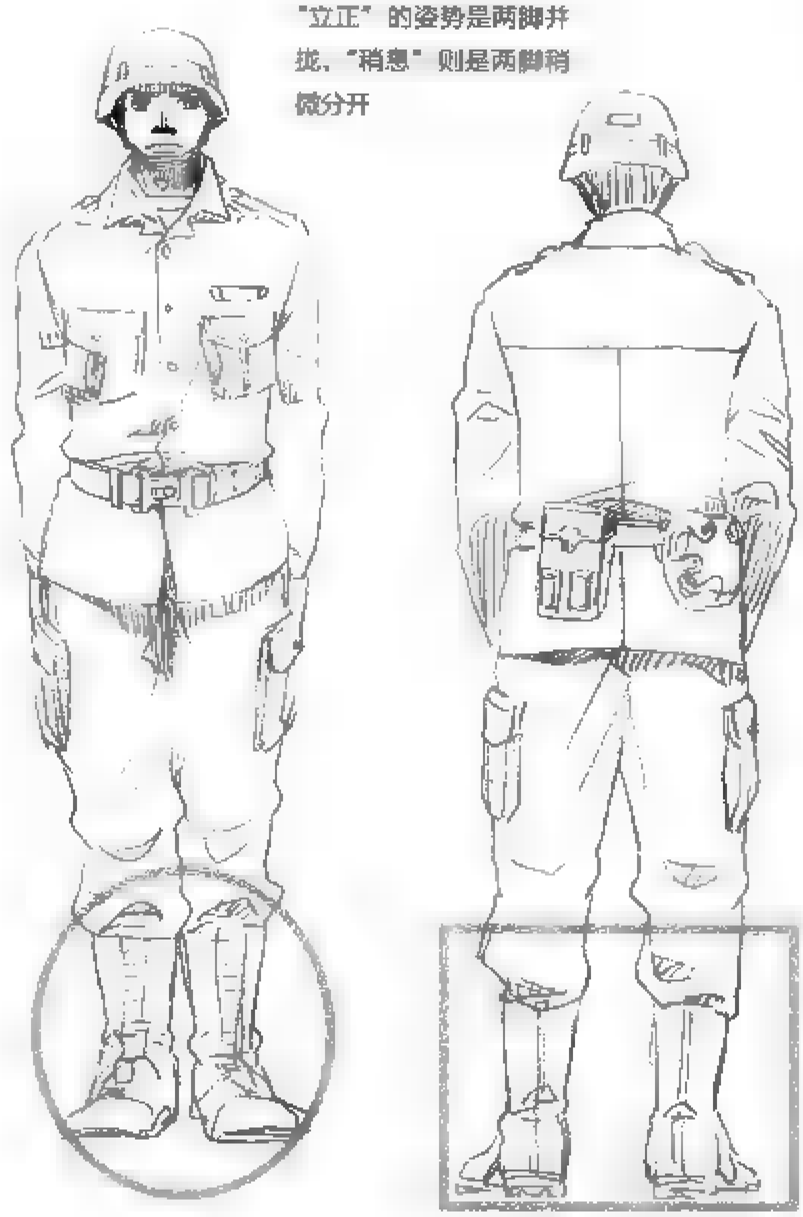


由于和人接触的机会较多，因此一般都穿着西装。除了带有警察笔记本、手铐、警棍之外，还会因案件的不同而配备防弹背心和手枪。可将其绘制成稍显疲惫的样子，以及非常威严的感觉。

自[illegible]军官



"立正"的姿势是两脚并拢、"稍息"则是两脚稍微分开

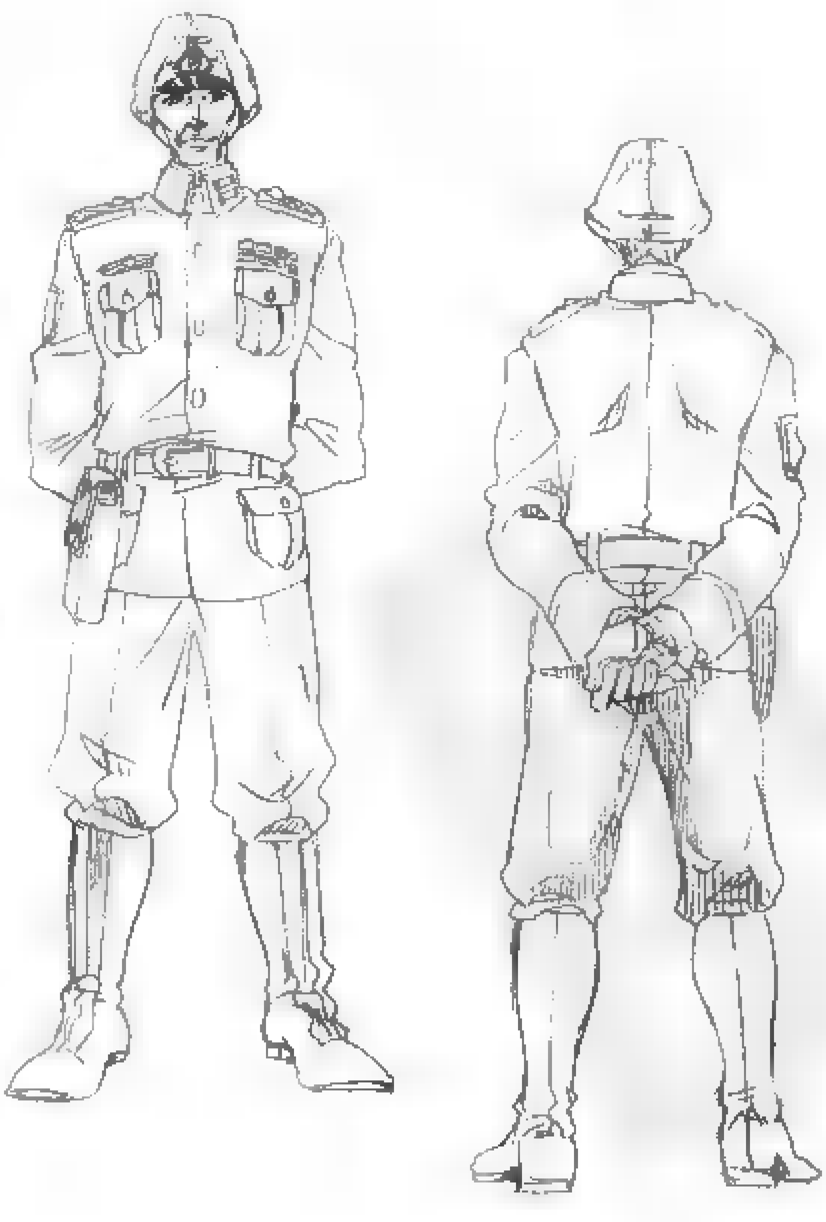


陆军自卫队、海军自卫队和空军自卫队的制服都不同。主要的制服分为平时穿的日常装、正式场合时的礼服以及防卫和出警时穿的战服。制服的穿着方法和发型姿势等，都需要准确地绘制。

外国[illegible]校



若是德式风格的军服，则有非常坚挺的衣领



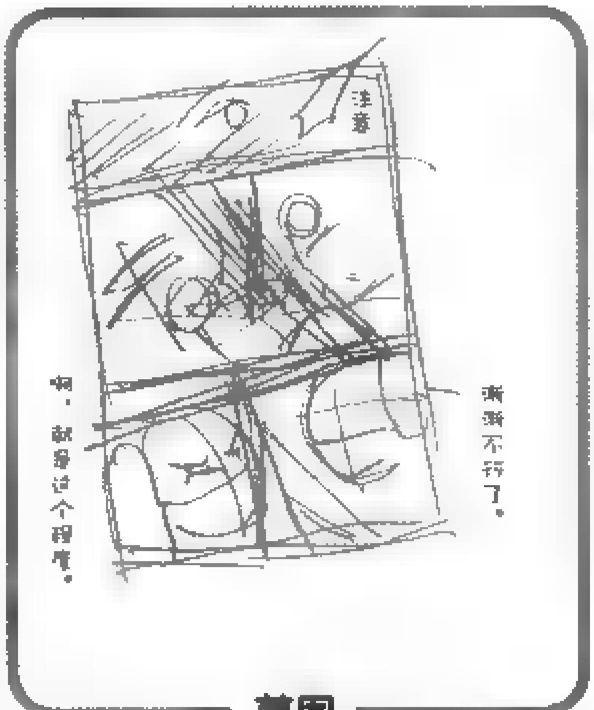
虽然各个国家采用不同的制服和军衔等级制，但是一般来说，陆军都是以肩章和帽章表现等级。而在很多国家中，海军则是以肩章和袖子上的金线代表军衔，空军以肩章充当等级章。我们可以尝试绘制各种不同级别的将领，从年轻军官到身经百战的老将都行。

漫画的分类表现

漫画也分为各种类型，题材不同，表现方法也不同。在此，我们就从面向男性读者群的漫画中挑选出“少年漫画”、“青年漫画”和“连环画”这三种类型，对它们的特征和表现方法进行一一介绍。

少年漫画的表现方法

少年漫画，指的是刊登在少年漫画杂志上的漫画。主题多为冒险故事、打斗故事、运动故事和机器人的故事等。其特点是故事和画面都浅显易懂。



草图

画稿



花哨动作的表现格

将角色的动作画得非常夸张，用大格彰显张力。

赋予角色以魅力

绘制出人物的魅力是作画的重点。为了使得漫画浅显易懂，可以对表情进行漫画加工。

POINT

少年漫画的画法重点

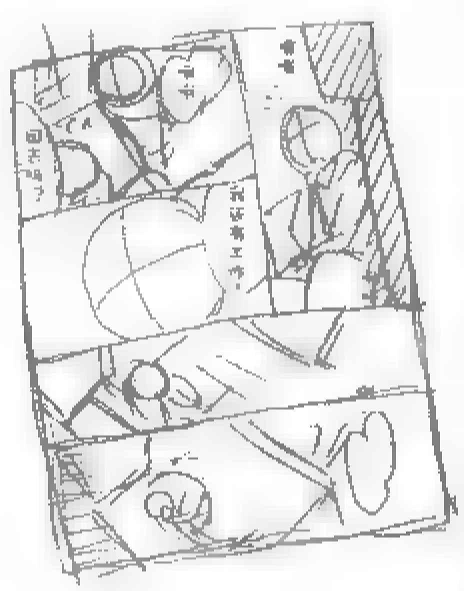
- 用4~6大格进行绘制
- 使用夸张花哨的动作
- 对漫画表现进行加工
- 用“画”来讲故事

“故事浅显”和“画面易懂”是关键

现在，读者中有很多成年人，不过少年漫画最开始的读者群是以中小学生为中心的孩子。因此，在画少年漫画时，“故事浅显”和“画面易懂”就成为关键点。我们在创作好看的少年漫画时，一定要对人物的表情进行漫画加工，并且运用画面而不是语言手法来讲述故事。

青年漫画的表现方法

青年漫画的目标读者年龄层又有了提升，因此，多数青年漫画的主题都是在少年漫画中不太出现的与政治、经济有关的以及真正的神话传奇。与少年漫画相比，可以在青年漫画中绘制更加复杂的人际关系、故事和人物的心情。



大致图

画稿



用背景描写进行表现

以人物角色的安排和人际关系作为背景进行表现。

用分格开表现情景

两个同样背景的格并列，可以加强人物的心情描写，加深印象。

POINT

青年漫画的画法重点

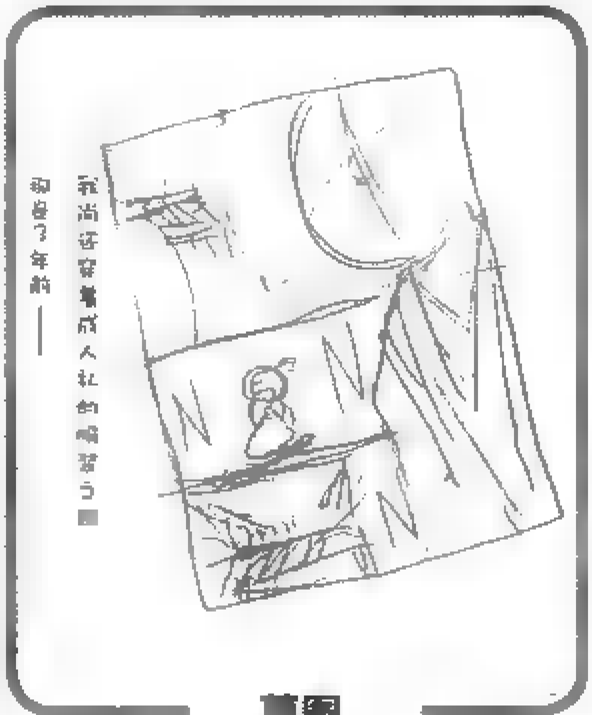
- 除了画以外还要将“话”作为重点
- 通过背景和情景描写，让故事更精彩
- 比起夸张的手法，重点应该放在表现力上
- 多使用网点纸来作画

成年人看的漫画

和用画进行表现的少年漫画相比，青年漫画以“话”来进行表现。表现故事背景的情景、人物的心情描写都是青年漫画的重点，因此很多作品多能引起读者的心灵共鸣，这是其特征之一。青年漫画一般都有复杂的故事和人际关系，很多都被拍成了电视剧和电影。

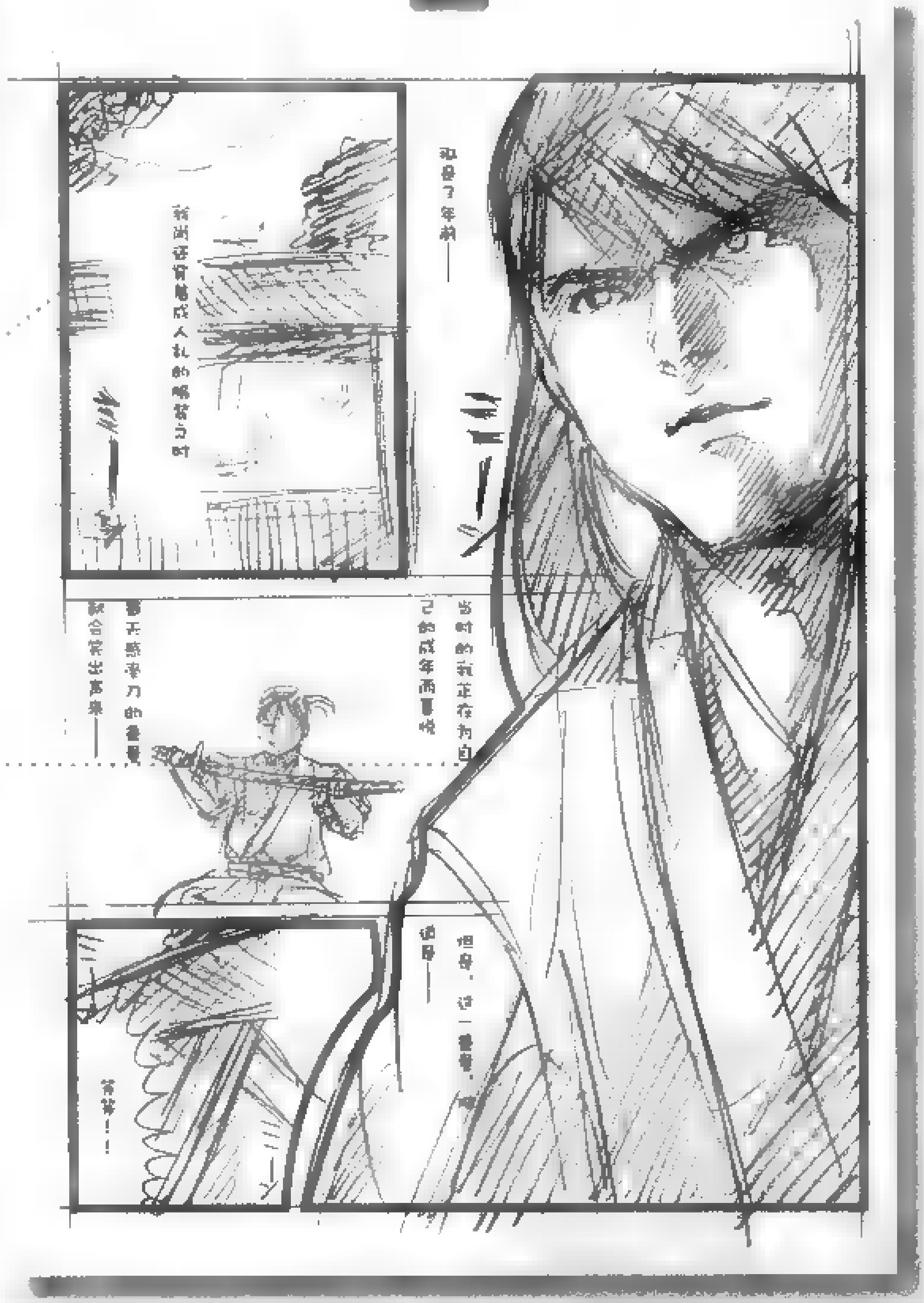
连环画的表现手法

重视“故事=剧”的连环画，是漫画的一种形式。与少年漫画和青年漫画不同，其特征是有更写实、更生动的绘制，故事也更加严肃认真。



草图

画稿



戏剧性的表现

画与画之间非常紧凑，格与格之间的描述更具故事性。

用写实的手法进行表现

特点是与实际相近的绘制。熟练以后，就可以运用自己的风格进行绘制。

POINT

连环画的画法重点

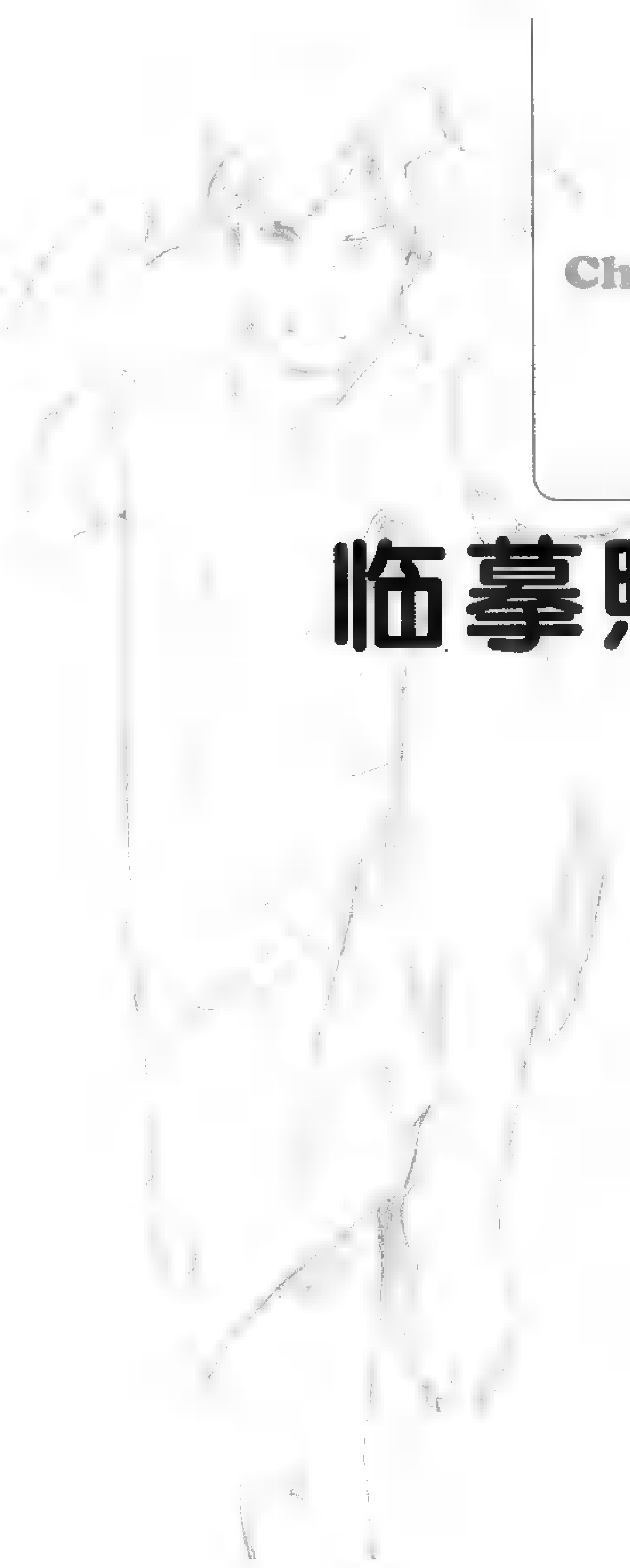
- 画与画之间非常紧凑，用2~3格进行表现
- 对人物和背景进行写实绘制
- 多运用阴影
- 线条要画得粗一些

让线条和绘制更生动

连环画的重点，总而言之就是运用线条和阴影。人物的体型和绘制与现实中的人相近。这就是连环画的重点。因此，连环画不需要多余的漫画加工，真实地讲述故事即可。历史故事很多都被改编成为了连环画，正是这个原因。

Chapter 3

临摹照片篇



步行

绘制人物向前走来的场景时，注意重心的位置和身体的倾斜度。走得越快，身体越往前倾。因此，一定要根据自己所要绘制的场景进行安排。

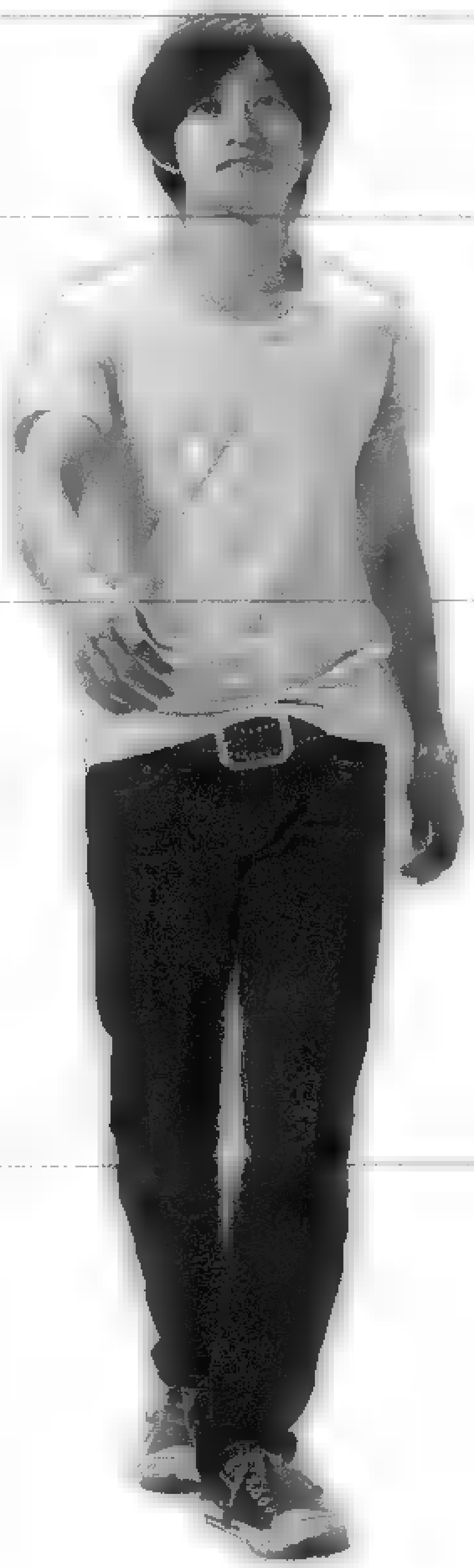
步行

①照片素材

在照片上加上辅助线。重心非常重要，画上横向的线条会使描画更容易些。

②写实临摹

注意重心的位置。尤其是要注意避免不要让上半身的倾斜看上去不自然。





POINT

以正常的速度步行却画得下巴扬起，会让人感觉这个人轻浮散漫。所以绘制正常速度步行的人物时，要注意将人物的下巴收紧。此外，绘制快速步行、跑步场景时，上体前倾，下巴也要画得稍微向前凸出翘起一些。



照片素材2



③对人物进行漫画加工

对写实临摹进行漫画加工。熟练后，可以尝试绘制左右手脚交替动作的画。





漫画中的一个场景，尝试以肩关节为中心运动手臂

Lesson 抱膝坐

绘制人物抱膝而坐的动作时，重心在后面，因此从手臂到手的画法是其中的重点。由于身体呈“折叠”的弯曲姿势，因此作画时不是以身体的正中线为基础，而是要想象脊背的曲线。

抱膝坐

①照片素材

加上辅助线。这一动作的关键，就是上半身至腰部的表现，一定要仔细观察。



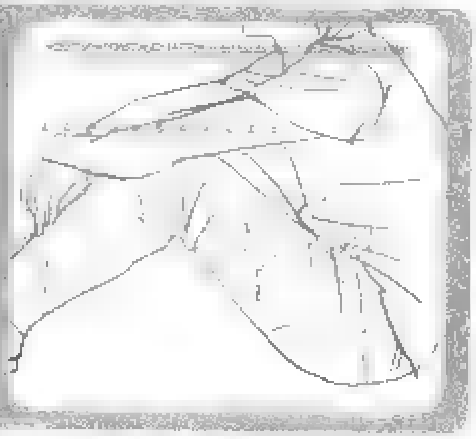
②写实临摹

重点是人物脊背的曲线。注意不要过分弯曲，以免形成猫腰的姿势。



POINT

腿部弯曲的姿势需要注意的就是膝盖的位置。完全弯下腰时，膝盖的位置不会超过肩膀。此外，对肩膀到手肘部分的表现，也要尽量画得自然一些为好。



照片素材2





同样的动作，头部低垂，就会成为表现人物苦闷情绪的情景

③对人物进行漫画加工

进一步进行漫画加工，使人物成为漫画人物。尝试练习手部表现的各种姿势。



蹲

当绘制人物蹲姿时，弯曲的身体的画法和确定重心的方法都是表现这一动作的要点。绘制时加上纵向的中心线，可以更好地理解身体的平衡。

蹲

①照片素材

画上辅助线。由于并非笔直站立的动作，因此要仔细观察，确认头身比例。

②写实临摹

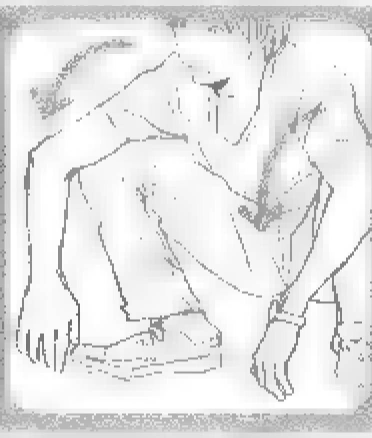
在绘制时要认真思考人物身体的结构，绘制好从颈部到膝盖的部分。





POINT

和P120练习过的“抱膝坐”不同，这是很难把握重心的动作。从颈部到膝盖部分的绘制尤其有必要给予关注。由于上半身向后，而头部和胸部向前，因此即使臀部不着地，身体重心也可以保持平衡。绘制时可以练习各种角度。



③对人物进行漫画加工

进一步进行漫画加工。在掌握姿势的要领之后，不妨尝试从3/4侧面进行绘制。

照片素材2







和P121相同，这里人物垂下头也可以成为表现沮丧失望的情景

Lesson 喝咖啡

绘制人物喝咖啡的场景时，要注意的是握住咖啡杯的手部姿势。有些人拿咖啡杯时不会握杯子的把手。因此，要充分考虑自己想要刻画的人物并进行设定，这样对作画非常有益。

喝咖啡

①照片素材

在照片中加上辅助线。

②写实临摹

参考①进行临摹。重点是握杯子的手的形态。





POINT



这里要刻画的是"人体+物体"。要将杯子的位置和握杯子的手的姿态画得看上去更自然一些。此外还要注意一点，人物的重心稍微偏向没有握杯子的左手臂。

③对人物进行漫画加工

进行加工，使得人物成为真正的漫画人物。在嘴、杯子和手指处，按照顺序加上辅助线，可以使作画更加容易些。



照片素材2





肩膀和手臂处如果使用锯齿线作为轮廓，则可以表现出人物因咖啡太烫而感到吃惊的状态

绘制人物坐在桌前写作的场景时，从肩膀到手部的动作都需要仔细观察后进行绘制。握笔的姿势和另一只手的位置等，都需要在考虑人物性格的基础上进行安排和作画。

伏案写作

①照片素材

画上辅助线。由于是正面角度，因此引一条纵向的中心线作为主轴。

②写实临摹

以照片作为参考进行临摹。从肩膀到手臂的部分尤其需要进行仔细观察再进行绘制。





POINT

伏案写作是日常生活中常见的场景，也是漫画中常见的动作，因此需要从各种角度进行画法的练习。尤其是握笔的手的画法需要注意。指关节的位置，五根手指各不相同，在绘制时想象着握笔时的动作会更容易一些。在绘制时可以复习P046学过的手的画法。



③对人物进行漫画加工

进行加工使得人物成为真正的漫画人物。注意握笔的手和扶着纸的手的画法。



照片素材2





打瞌睡的场景，重点是放松的姿势

绘制人物在会议中做陈述演讲的场景时，可以将人物塑造成下巴收紧、视线朝上、挺胸抬头进行陈述的样子。绘制时还要注意提示棒的方向。

陈述演讲

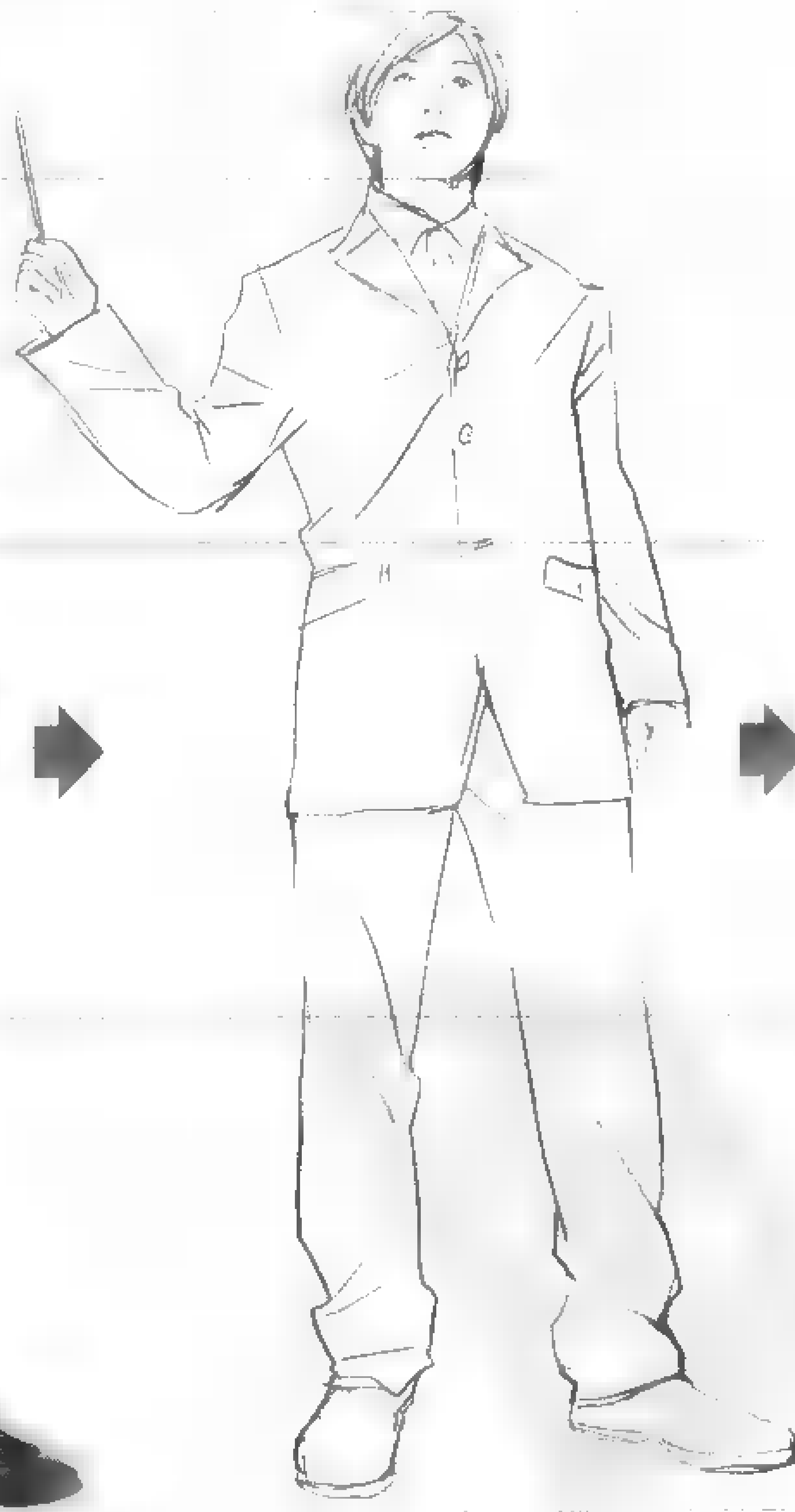
①照片素材

在照片上加上辅助线。



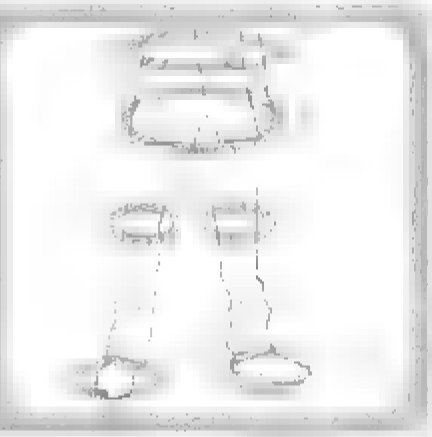
②写实临摹

绘制时注意仰视角度。



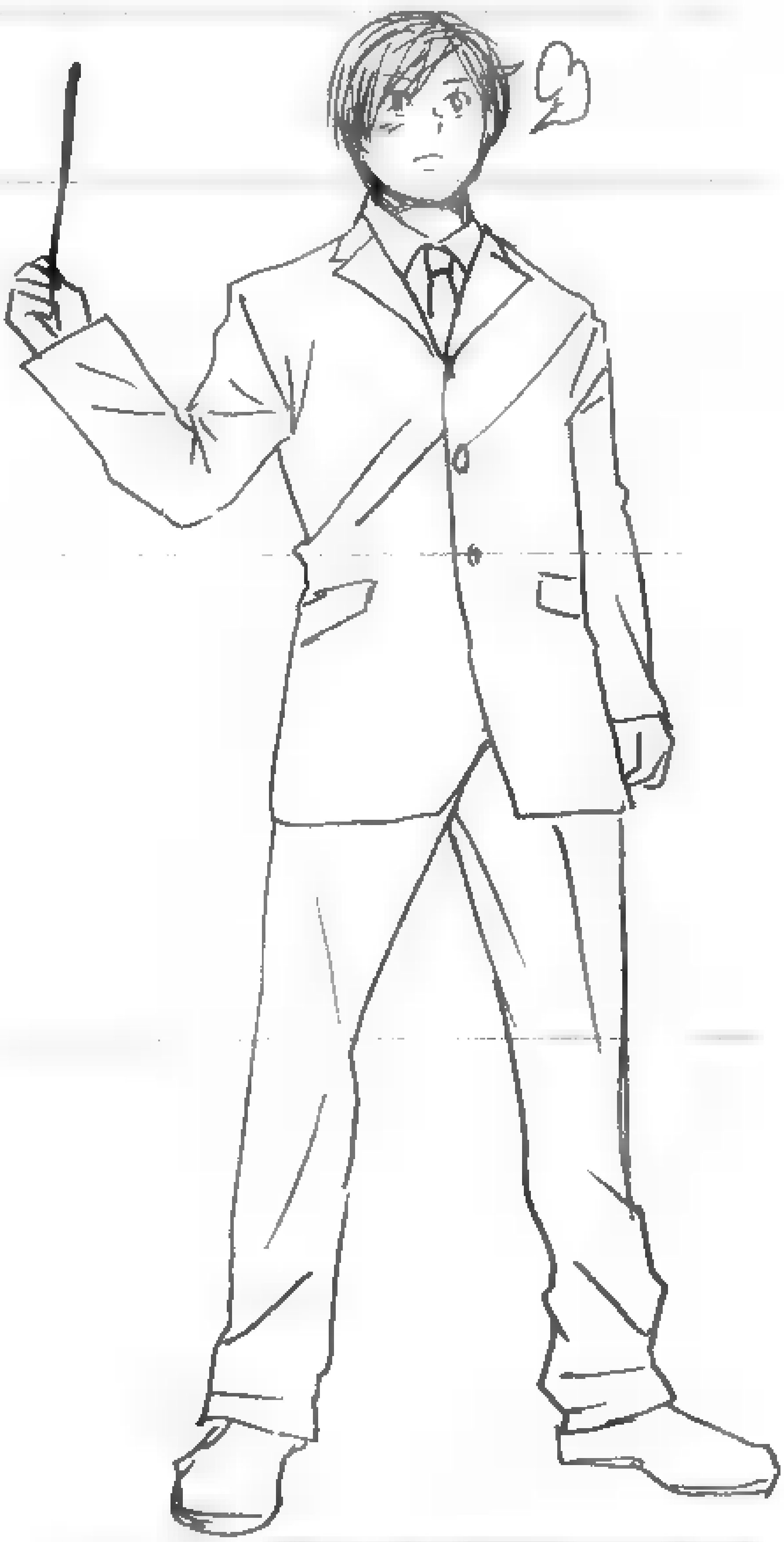
POINT

自下往上的角度，可以给人物角色和漫画格增强气势和效果。由于是比正面角度更难的构图，因此在熟练之后，可以将脚、膝盖和髋关节、腰骨等关节部分作为重点进行绘制。



③对人物进行漫画加工

从写实临摹到进一步加工成漫画的人物角色，可以加上各种不同的表情。



照片素材2





强调腰部中间最细的部分，使其成为魅力效果更佳的透视构图

泰拳的招式

绘制武术“泰拳”的动作时，由于是单脚支撑全身，因此掌握重心的方法非常重要。引纵向中心线为主线，让我们练习保持平衡的方法吧。

泰拳的姿势

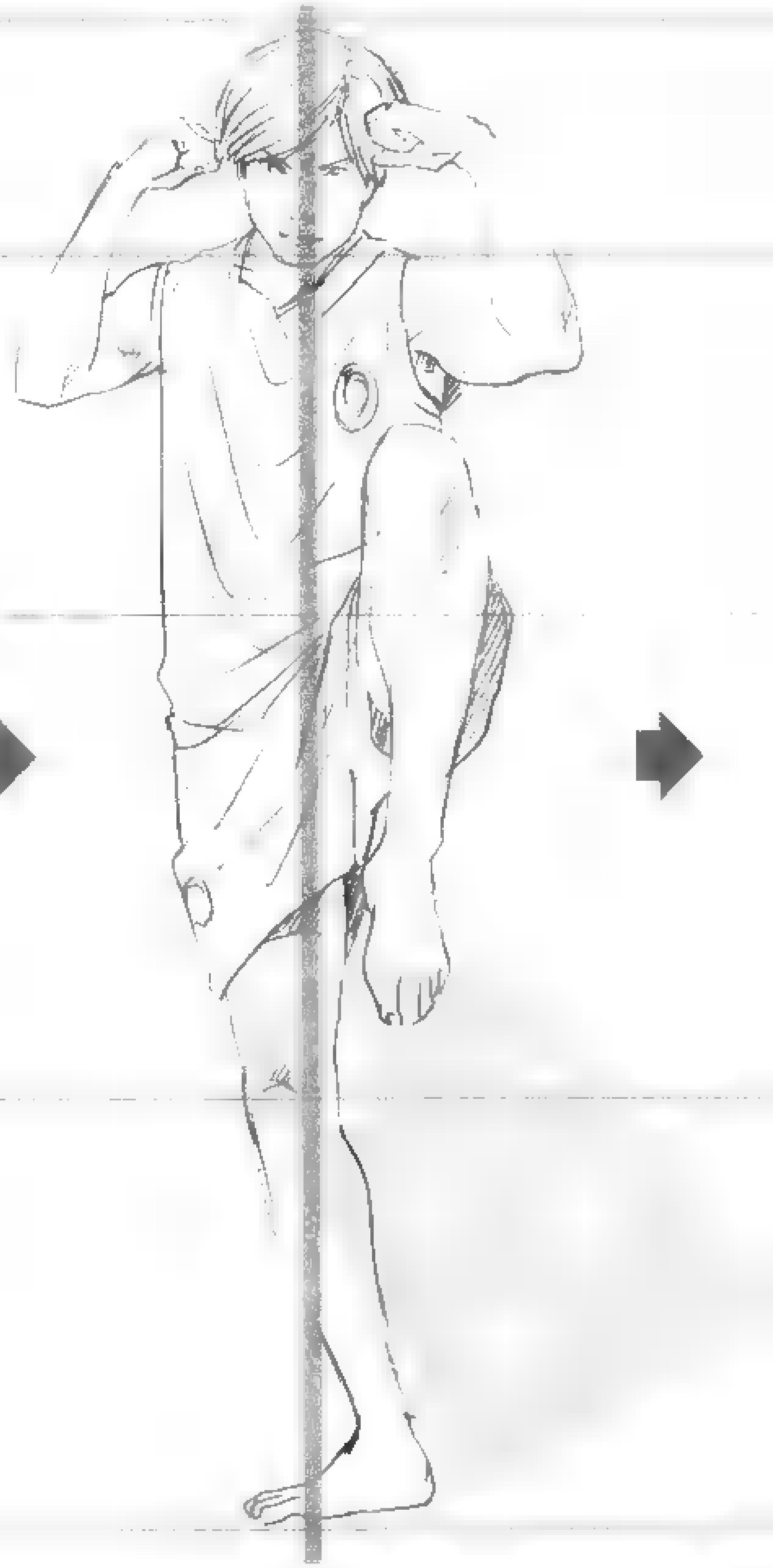
①照片素材

画上辅助线。加上纵向中心线，确认重心的位置。



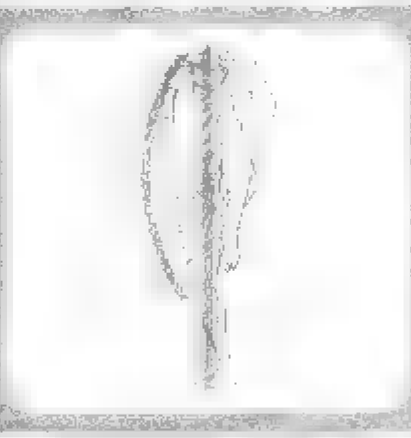
②写实临摹

参考照片，进行写实临摹。中心线位于重心所在的腿部，这一点需要注意。



POINT

对于这一姿势来说，把握平衡非常重要。支撑体重的轴心脚，若是定在中心线附近，可以给人稳定感。此外，照片中的男性姿势，以中心线为基准形成了弓状，这一点需要注意。



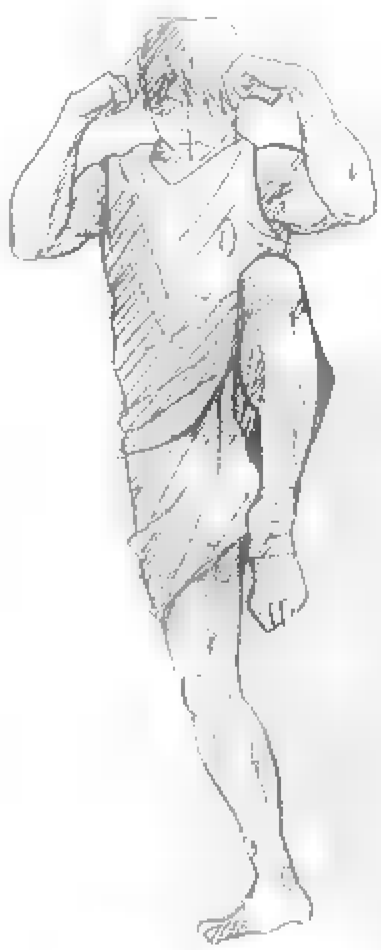
③对人物进行漫画加工

进一步加工使人物成为真正的漫画人物。仔细观察身体的倾斜和上半身到下半身的姿势进行绘制。



照片素材2





多画阴影，用来表示一块一块发达的肌肉

中国武术的招式

在格斗漫画中经常会看到中国武术的招式。手臂的高度和踢腿的方法都是绘制的重点。尤其是下半身腰部下沉，这一点也需要在绘制时注意。

中国功夫中的招式

①照片素材

在照片上加上辅助线。



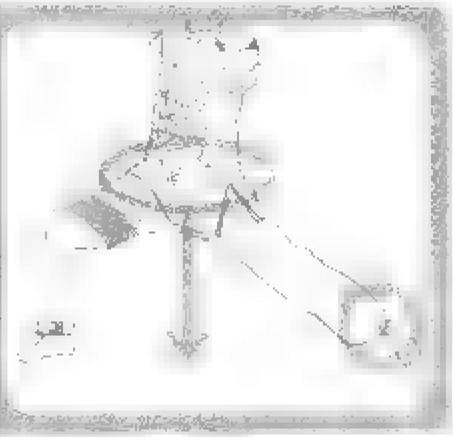
②写实临摹

按照照片进行写实临摹。上半身稍微倾斜，这一点是绘制的重点。



POINT

“弓步”是格斗和运动中的基本姿势。腰部沉向正下方，因此体重落在右腿和两个脚踝之上。此外，伸直的左腿的脚踝会向内撇，这一点需要注意。这些都对保持身体的平衡和稳定具有非常重要的作用。





这是格斗漫画中经常出现的运“气”的场景。重点是将面前的手画得大一些

照片素材2



③对人物进行漫画加工

进行加工使人物成为真正的漫画人物。要仔细画出脚的角度和手的动作。



动作照片集

在这里的是本章前面所介绍的动作之外的一些照片。为了能够绘制出同一动作的各种角度，让我们尝试变换观察视角来进行练习吧。

动作集①休闲服





跑步姿势时，需要注意速度越快时身体动作幅度越大。而在绘制盘腿而坐的姿势时，则需要仔细观察腿脚的关节处。

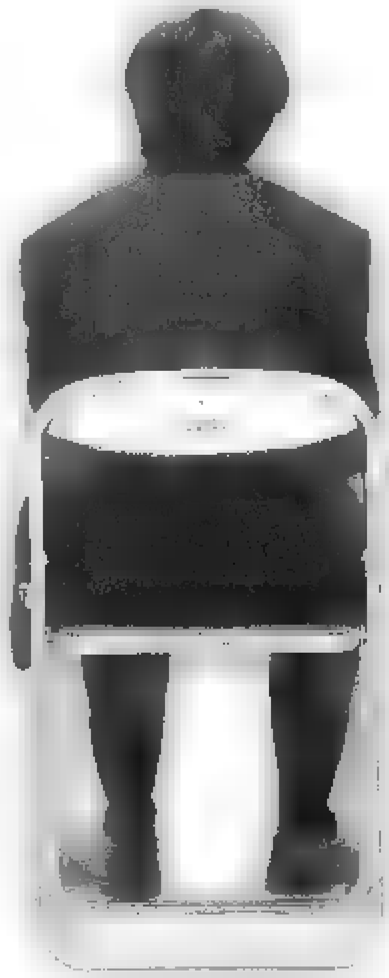


以上是男性在日常生活中剃须和换衣服的动作。我们可以想象出这一连串的动作，在作画时分别注意手臂和手的动作。

动作集②西服











以上是"坐在椅子上"以及"吸烟"的场景。刻画坐姿时，我们所设定的是人物身体微微向前倾的姿势。而在绘制吸烟的姿势时，我们要尽量将人物画出非常放松的状态。



这是电影中经常出现的“西服格斗”场景。绘制持枪的姿势时，需要注意的是手臂到指尖的动作。关于武术的一招一式，我们可以参考P132的姿势进行刻画。

动作集③格斗



以上都是格斗中的攻击场景。这些都是快动作的片段。我们可以参考上面的照片进行练习，争取让每一张画都能表现出栩栩如生的动态效果。

Chapter 4

资料篇

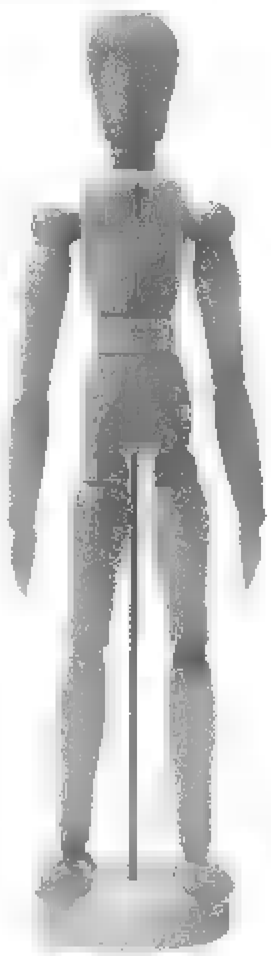


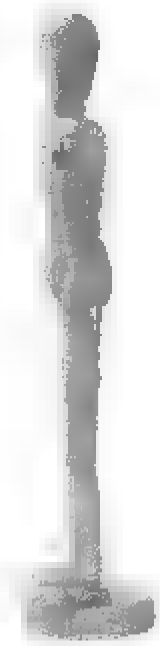
尝试使用素描人偶

实在找不到可供参考的人物动作的资料时，可以尝试使用素描人偶。在此，我们来介绍一下素描人偶的使用方法和使用人偶可以模拟出来的人物动作。

什么是素描人偶

指的是头、肩、肘、腰、膝盖等和人类关节相同的部分都可动，可以被设计成各种动作的人偶。当想要画的动作缺乏资料，或者虽有参考照片但却还是想从其他角度进行观察时，素描人偶都是可以派上用场的工具。



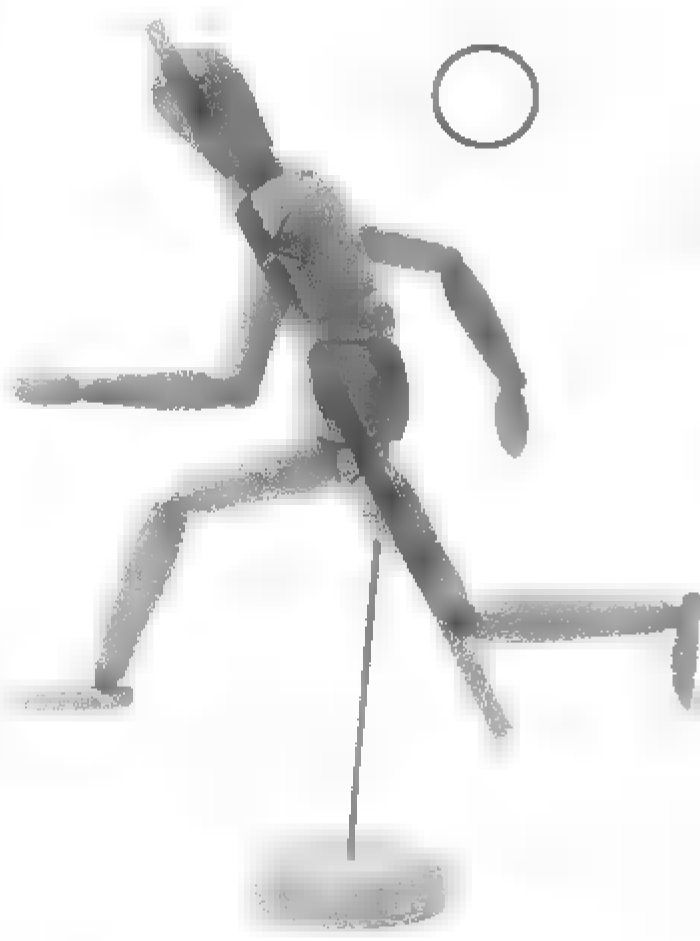




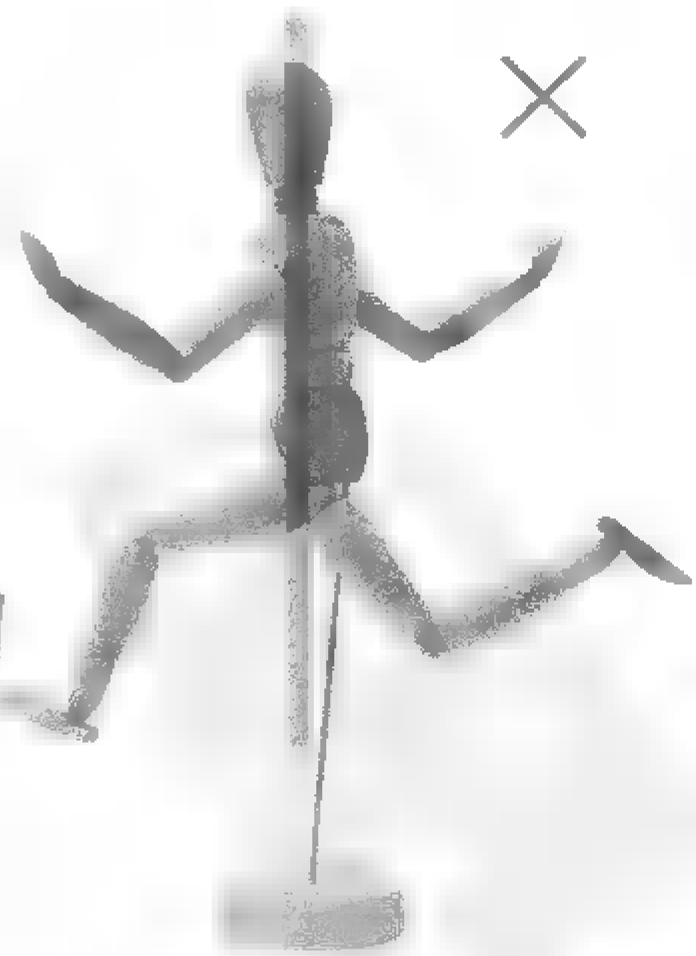
以前，如照片上这样的木制人偶较多。近年来，塑料制的动作人偶和以芭比娃娃为代表的软橡胶换装造型人偶，都能作为素描的参考工具。此外，人偶也有多种类型，既有人体全身的模型，也有单纯的手部模型，还有各种动物的模型等等。

使用方法和注意点

球状的关节可以进行各个角度的活动，但是这样也意味着它可能会做出人类做不到的动作。因此，如若没有将人类的身体结构了解清楚，那么使用素描人偶也会遇到困难。在使用中，我们最好还是可以参考原始照片或实际的人。



关节正确运动的模式。看起来如实际跑步的姿态，身体也稍微前倾



关节朝向错误的案例，这种姿势与实际的跑步姿势相比，显得很不自然

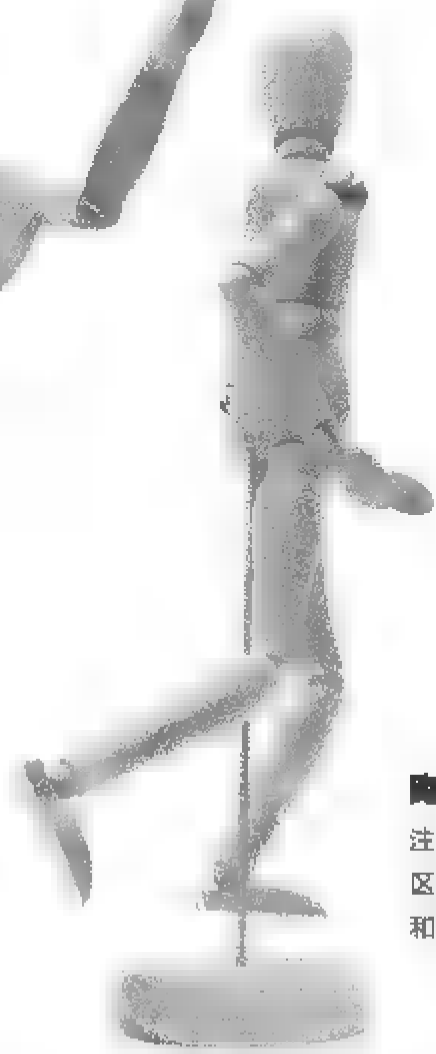
物的各种动作



跳舞
背部挺直向后伸展，可作为舞蹈动作的参考



跌倒
脚步的动作要尽量保持自然

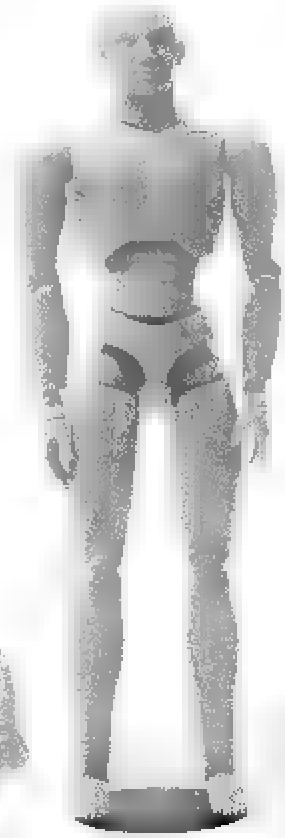


跑步
注意肩膀的动作，区分看不见的部分和看得见的部分

其他素描人偶

OBITSU BODY

全身26处可活动的ABS树脂仿真人偶，分为纤细的瘦身材和肌肉仿真身材两种。除了头部可根据自己的喜好进行选择外，还有的人偶没有足底部的磁性金属立式台，仅用双腿就可以保持直立。还有女性和狗的模型可供选择。



OBITSU BODY 27 M
身高：约230mm
可动部位：26处
制造商：OBITSU制作所





可以做出各种柔软的动作，面部棱角分明，因此想要画面部立体造型时非常方便

尝试使用取景框

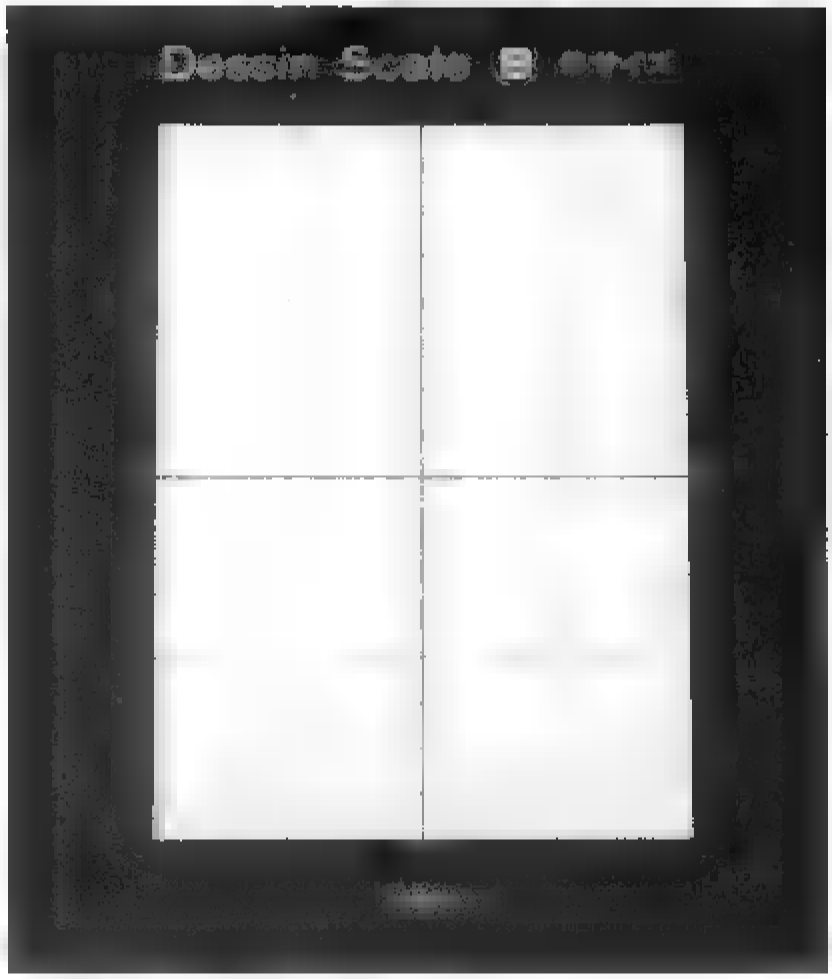
在画远处物体的素描草图时，使用带有刻度框的取景框，可以更方便地把握形状和平衡。学习取景框的使用方法并掌握要点，对素描练习非常有用。

使用取景框

何为取景框

可以简单确定物体比例、图案、倾斜角度的素描辅助工具。在透明塑料板上，印有网格和刻度线。由于刻度是按照B版纸、木炭画纸等素描纸进行设计的，因此很容易想象完成图。对于素描初学者来说，也可以较为容易地发现比例失常和角度的错误，因此这也是培养观察力的实用工具。

B版纸用取景框

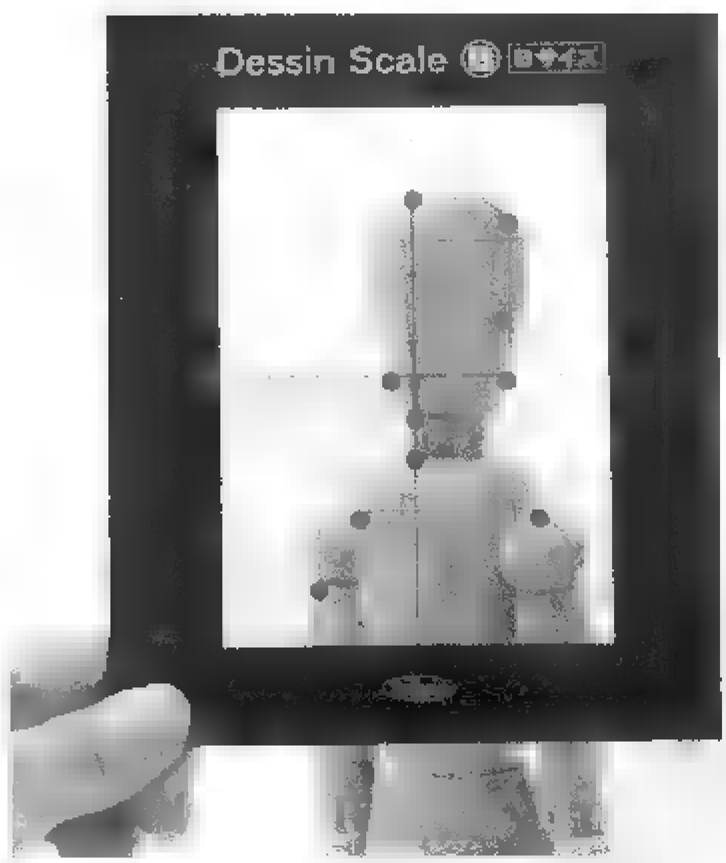


使用方法①：基本使用方法

在使用取景框时，可以将素描本等立起来，以方便作画。练习时注意景深和倾斜度等，可以很好地观察实物比例。



基本的使用方法是透过取景框观察实物，然后想象下巴、鼻子、头顶部等细节部位的大致轮廓



仔细观察实物与刻度线的交会点，实际进行素描

使用方法②：决定构图时使用

想要在漫画中画人物等主题时，重要的一点就是格中的“构图”。透过取景框选择观察实物的范围，对决定格中的构图非常有用。



移动取景框、可以决定选取实物的哪一部分

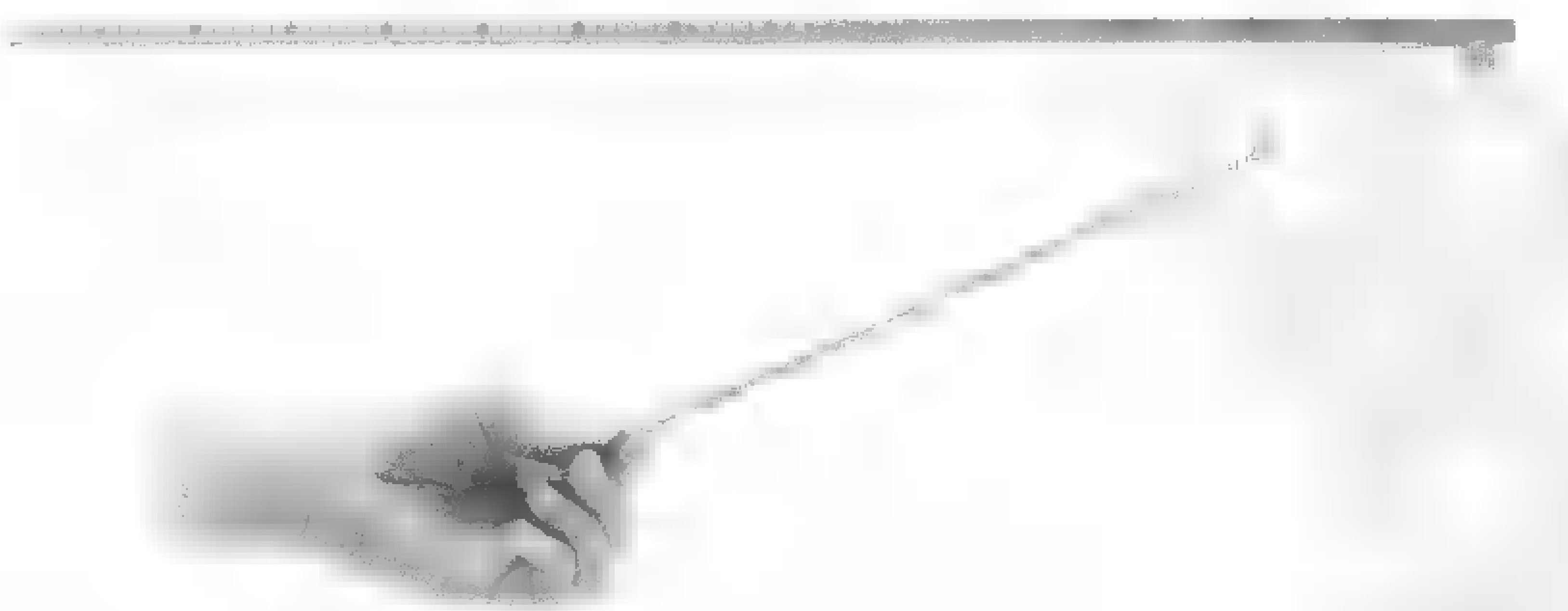


取景框内选择的部分绘制在漫画格中的状态

使用测量棒

测量棒

和取景框相同，是用于掌控事物形状、确定角度是否发生偏差的绘画辅助工具。用棒上标明的刻度测量对象物体的长度，用附属线下垂的方法可以画出垂直线。在绘画工具店可以买到、也可以用手边的细棍代替。



放松测量棒一端的螺丝，附属线自然下垂

在此，我们以人偶和模特为原型来介绍有用的拍摄方法，让拍出来的照片能成为绘制漫画时的参考资料。我们还将以极端的仰视和俯视的透视效果为参考，来制作自己的素材集。

相机的种类

数码单反相机



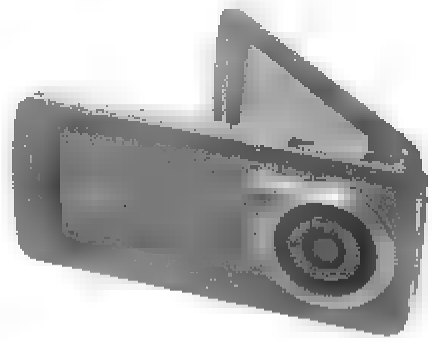
由于是数码单反相机的形式，因此拍摄出来的图像可作为数码数据保存。价格高且机身较重，但机身的重量可以防止手抖。高性能、高画质，再加上镜头可换，可以应付各种拍摄场面。不论是在专业人士还是业余人士中，都有很高的人气。

便携式数码相机



摄影初级水平的人也可以简单使用的轻便相机。可以拍出一定程度的高质量的照片，用途十分广泛。由于镜头无法更换，因此需要长焦拍摄时，可能有些机型无法做到。最适合常备于包中，随手拍一些资料。

带摄像头的手机



带有摄像头的移动电话。可以传送所拍照片和动画。近年来，像素、性能等和便携式数码相机齐平的手机也不少。长焦和广角等的拍摄范围有限。但有部分产品已经装上了变焦镜头，使得这些功能也能在手机上得到运用。

拍摄背景/背景虚化

拍摄背景/背景清晰

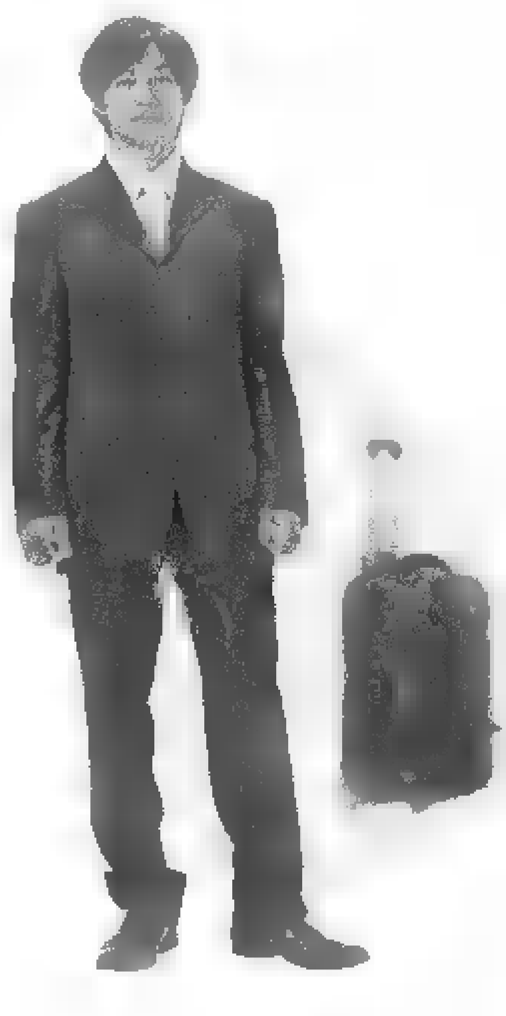
要清晰拍摄物体，必须实现对焦。合焦的范围称为"景深"。景深深，则可使照片从内到外都合焦。相反，景深浅，则背景未合焦，可以拍出虚化的效果。将景深调深，可以通过"收缩光圈"（调大F值）来实现。



景深深的照片

背景虚化的方法

特意想要实现背景虚化效果时，可以使用"打开光圈"（调低F值）、"用长焦镜头拍摄"、"将被摄物体与背景拉远"等方法。

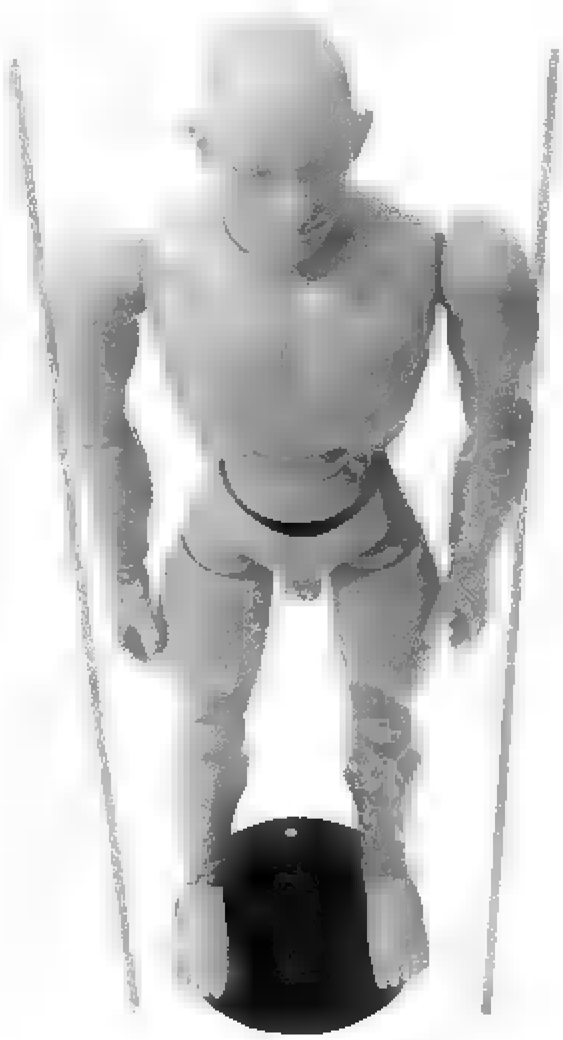


景深浅的照片

拍出被摄体的透视效果

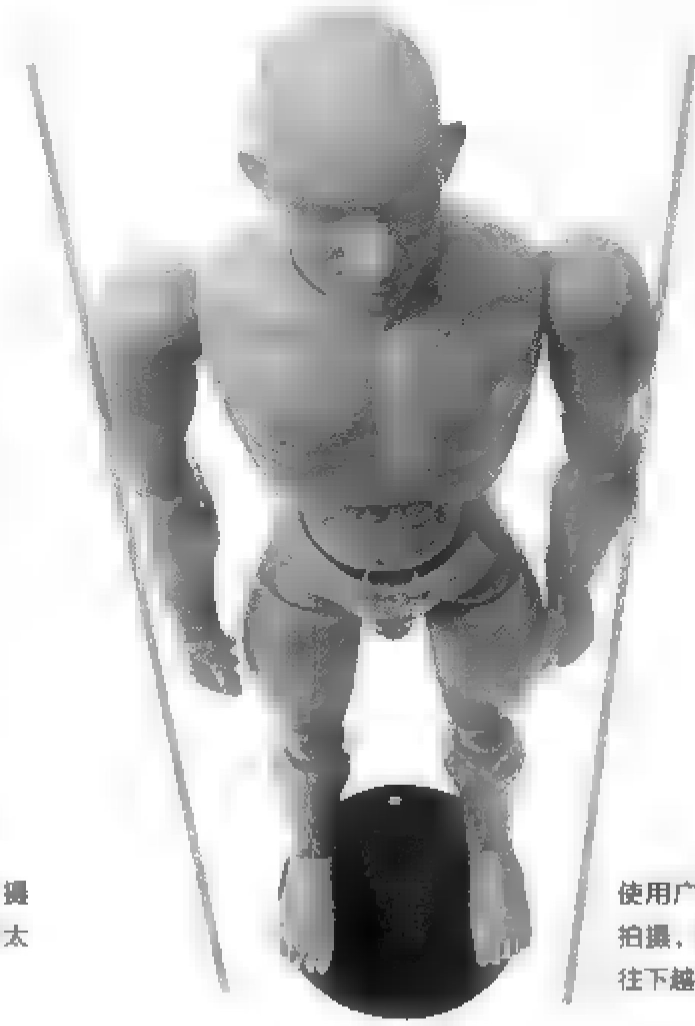
作为临摹的资料，想要体现人物等的透视效果时，可以使用广角镜头进行拍摄。在此，我们就来使用广角镜头尝试拍出仰视、俯视等极端的透视效果。

透视度：普通



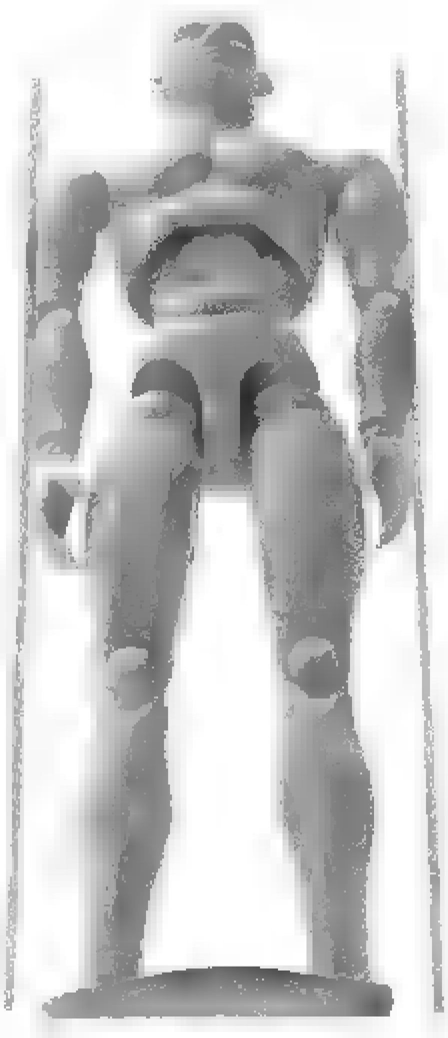
使用标准镜头拍摄俯视角度，没有太强的透视效果

透视度：强



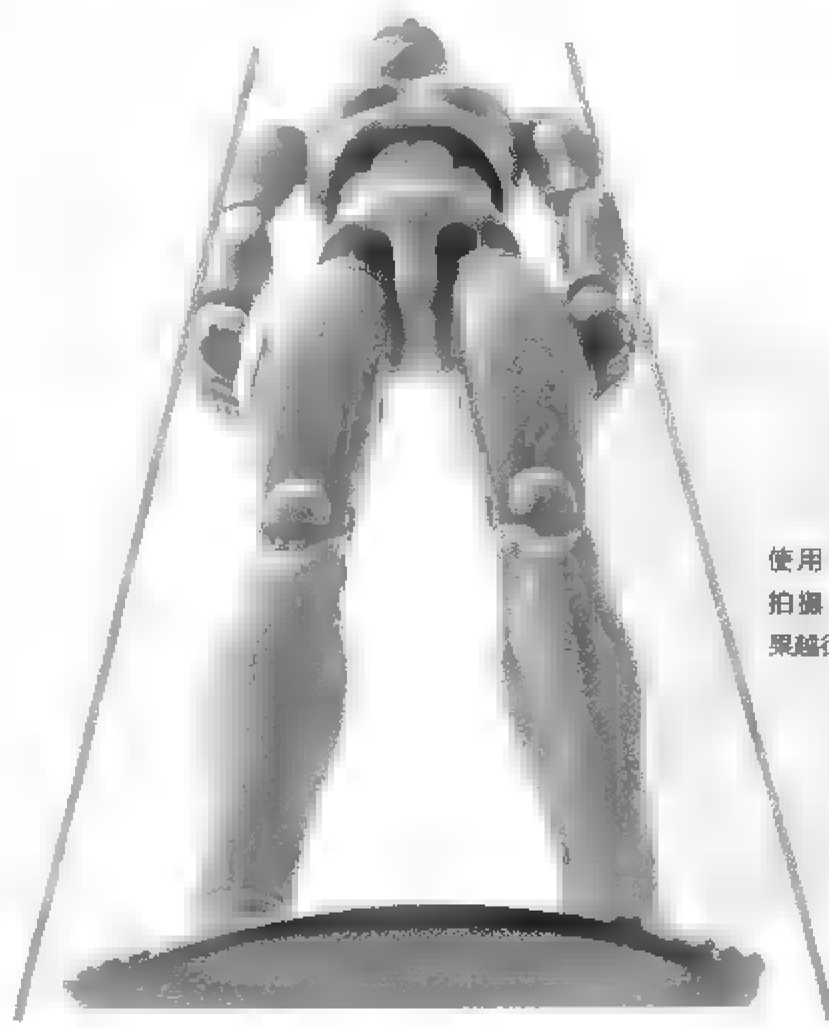
使用广角镜头进行拍摄，透视效果越往下越强

透视度：普通



使用标准镜头拍摄俯视角度，没有太强的透视效果

透视度：强



使用广角镜头拍摄，透视效果越往下越强

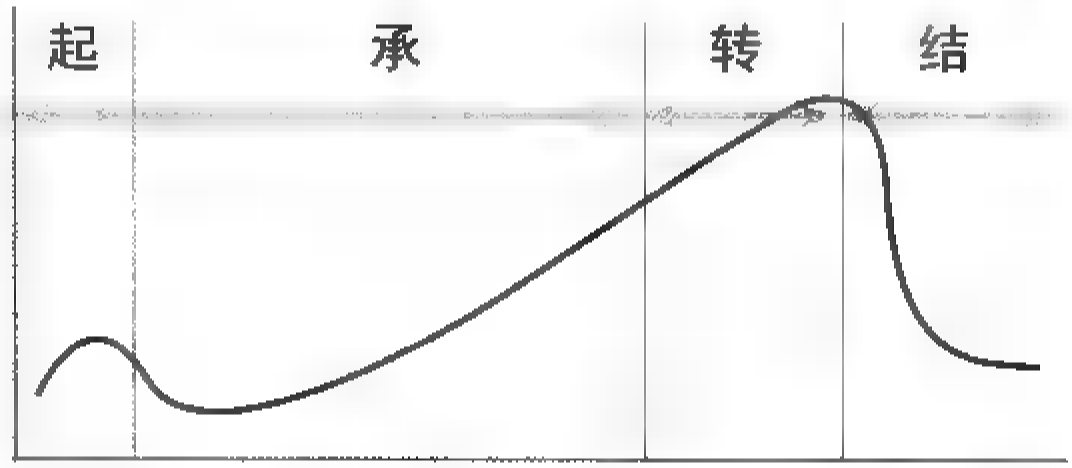
分格的要点

表达漫画故事的“格”，要如何进行安排呢？在此，我们就来使用实际的漫画草图来介绍故事的创作方法——漫画的基础、分格的方法以及突出效果的方法。

故事构成的基础

起承转结

指的是将整个故事分成“起”、“承”、“转”、“结”四个阶段展开的技法。分成四个阶段的方法来自于汉诗。这个技法是讲故事时最基本的构成方法。



起：故事的导入部分，对登场人物、世界观进行说明

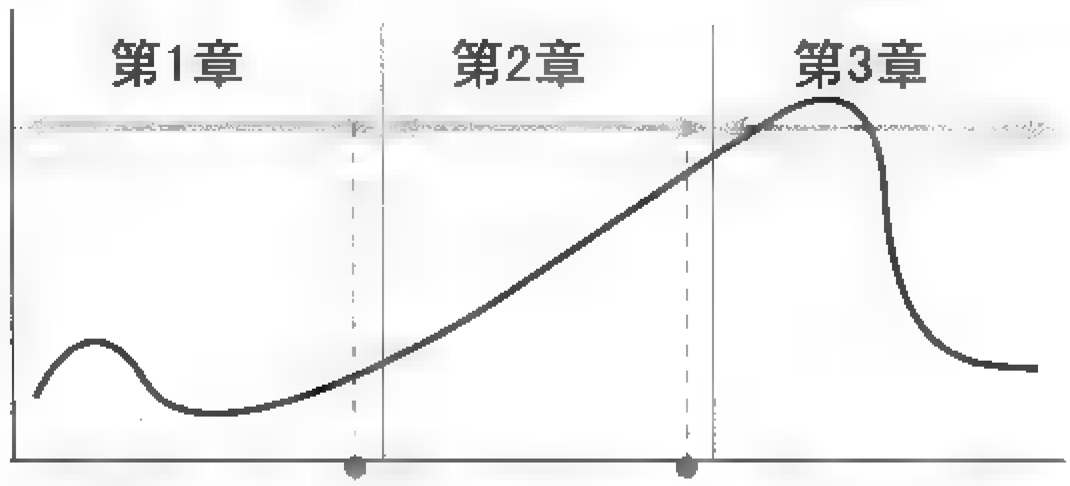
承：埋下伏笔，与后面连接的部分。没有较大的进展

转：根据故事的结尾进行安排，是所有情节中最大的“高潮”

结：“潮落”的部分。在这一部分留下余韵，或者结尾来个峰回路转

三幕构成

讲故事分成三幕展开的技法。这是源于欧洲舞台剧的方法。故事的展开与起承转结相同，但决定故事方向的转折点，都是安排在幕与幕之间。相似的名称，还有来自于日本传统音乐乐章展开的“序破急”。



转折点：作为故事发展契机的事件。在幕与幕交界处就会有这样一个转折点

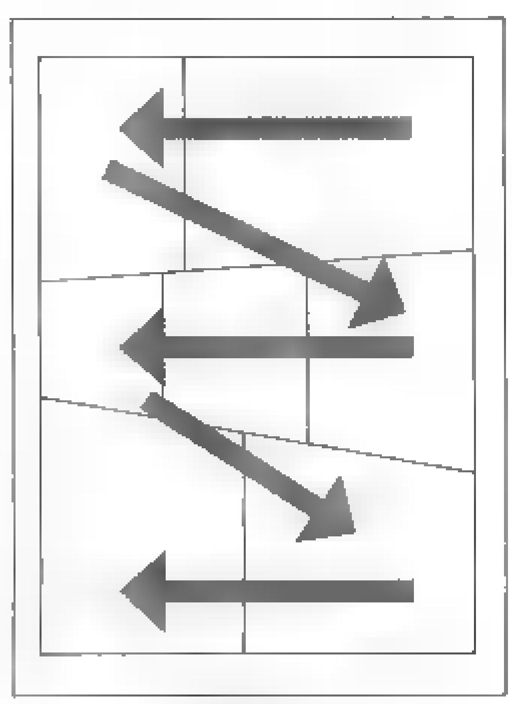
第1章：导入部分。说明世界观和登场人物，起到和第2章连接的作用。第2章是故事的核心

第2章：故事中最重要的部分。很多时候都会出现故事的关键、“难关”，比如斗争和困难

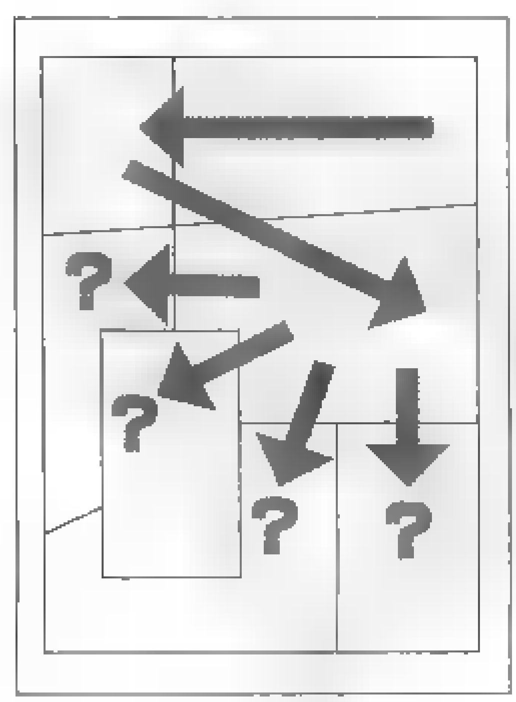
第3章：“落”的部分。解决难题，点明故事主题

格的顺序

基本阅读顺序是从右上到左下。无视这一顺序，就会让读者无法根据“格”进行阅读，给读者造成阅读的困扰。在分格时，不仅要考虑人物之间的位置关系和时间、地点，还要注意读者视线移动的流畅性。



○优秀案例

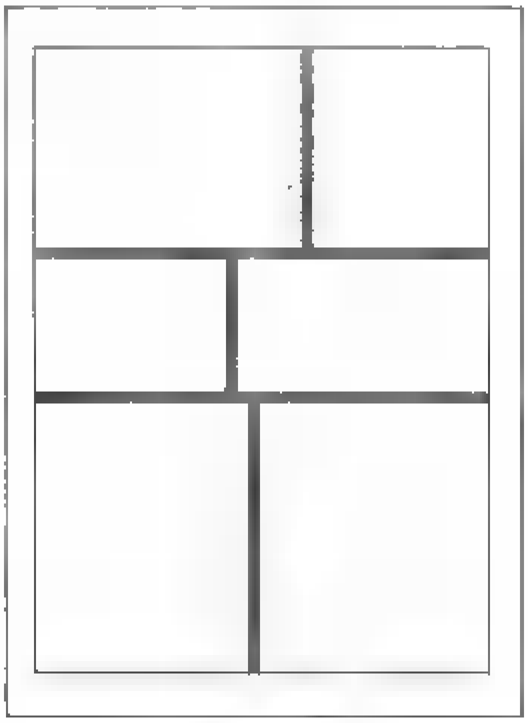


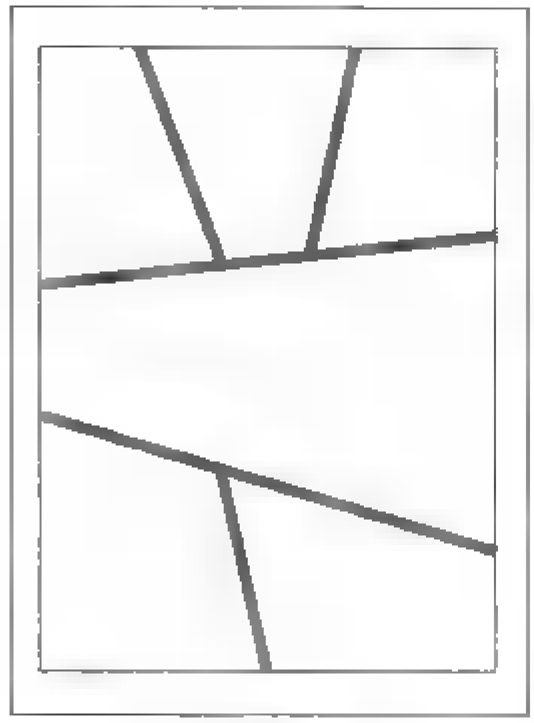
×不佳案例

各种分格法

格的形状

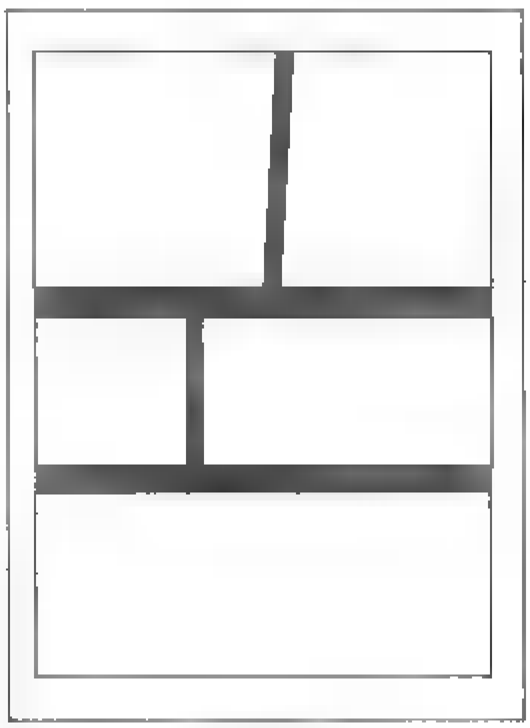
用纵线和横线分格，可以给人较为安定的感觉。而斜线分格则多在表现速度感和紧迫感时使用。

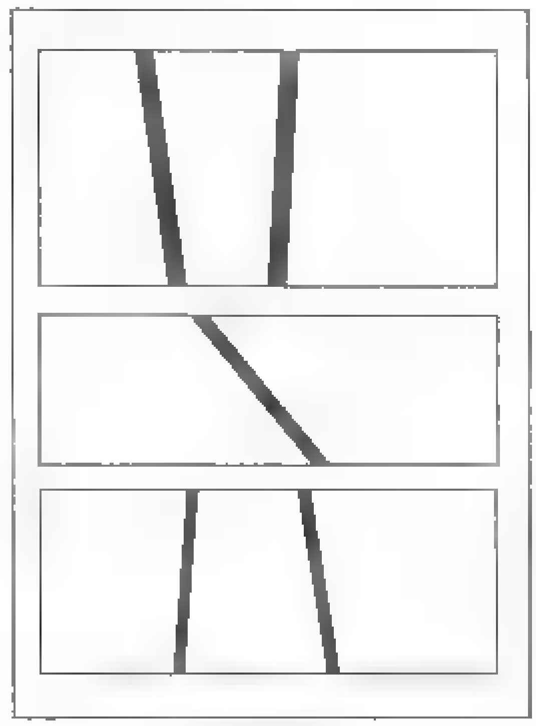

直角格


斜格

格的间隔

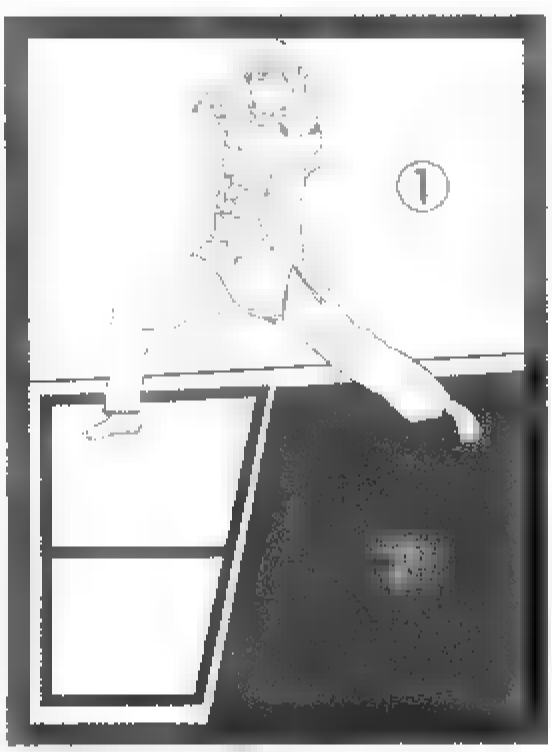
通常，纵向间隔要比横向的更宽，这种情况较多。横格之间间隔较窄，可以表现时间快速变换和场面的转换。


纵向间隔宽

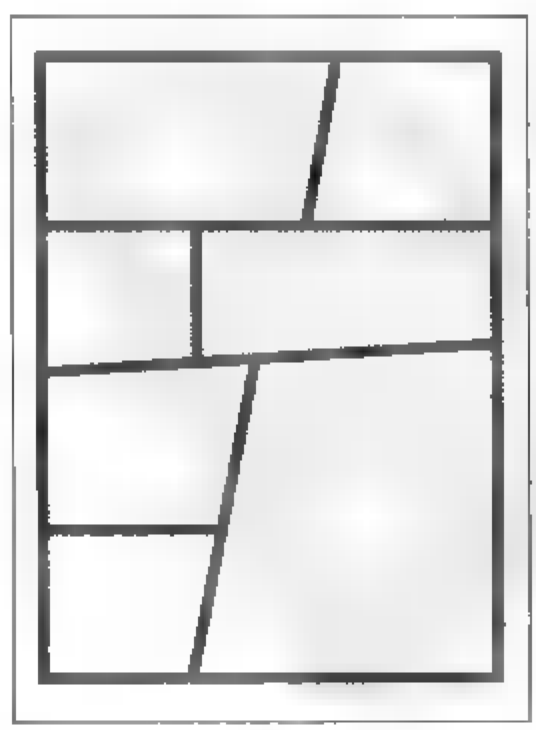

横向间隔紧凑

格的数量和大小

一页中的格数，若是分三行，则大约七个格子左右。大格表现张力和速度感，小格表现稳定感。使用格表现漫画效果，可以有人物跨出格的“穿透格①”，也有整个画面填满空间至分隔线边缘的“穿透线②”等多种。



格大


格小

从实例看分格技巧

我们通过实际的漫画草图来学习伴随故事展开而变化的分格表现方法。（作画：关良老师）

示范作品：导入部分

这部分是故事的开始。对主人公和周围环境进行说明，以及介绍引发大事件发生的小事件。由于是对故事的解说部分，因此多用小格和直角格，整体安定而平稳。

表现格

通过仰视的角度和文字以及背景的闪电纹，提高此格的张力效果

稳定格

在看过表现格的气势场景后，用长条形的稳定格来减缓场面的气势



铺垫格

为故事之后的展开作出铺垫效果的铺垫格

示范作品：结尾

这是连接高潮和低谷的重要场景。具有对所发生事件进行解说的作用，以及期待最后场面展开的效果。

大格

占据页面2/3的大格。使用大文字和集中线来提高张力



对话框

用带刺的对话框，表现气势或惊奇

表现之前的铺垫格

最后的高峰场面到来之前的铺垫格

状况说明格

通过舞台和客席的表现，对目前状况进行解说的格

漫画的稿纸的尺寸，因刊登媒体不同而不同。在本章的最后，我们来介绍一下稿纸的类型和基本使用方法，希望能作为大家画漫画的参考。

漫画原稿纸的类型

A4（210×297mm）=同人志用
B4（257×364mm）=专业人士、杂志投稿用

市面上销售的原稿纸已经印有裁切线等参考线，推荐给那些尝试画漫画的人。熟练了之后，可以准备一些白纸，材质可以是自己所偏好的，自己画上参考线也不错。

参考线的基本名称

外框线

根据这条线来裁切纸张。想要让画面占满整页时，可以超出外框线几毫米。若将画面只画到外框线同等的位置，那么在裁切时的误差可能会使画面露出白边的部分。

内框线

基本上，漫画格要在这些边框线里面绘制。

裁切线

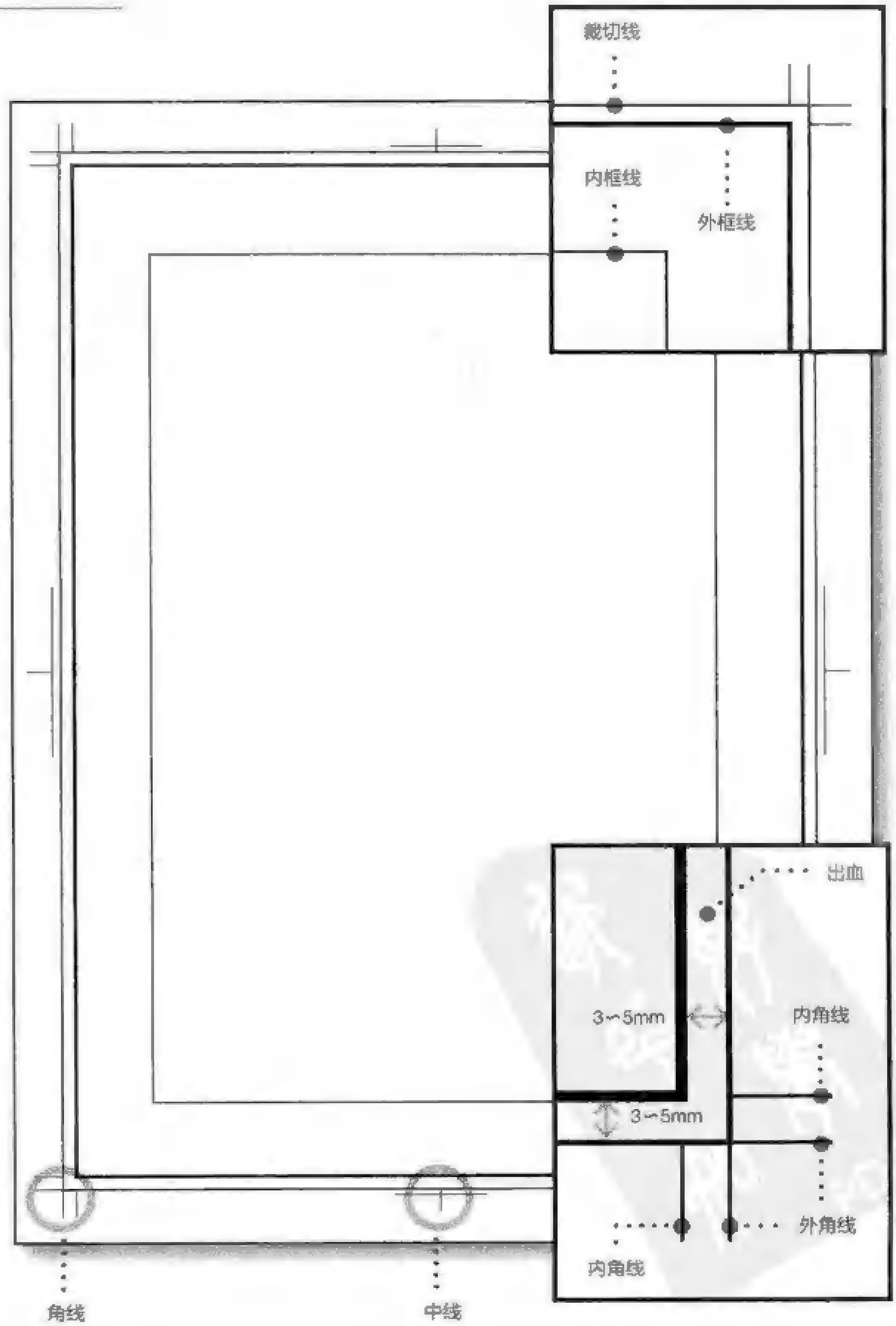
考虑到裁切时可能出现的误差而设计的留白线。想要让画面占满整页，就要将画画到裁切线的位置，这就是作为标准的裁切线。

套准线

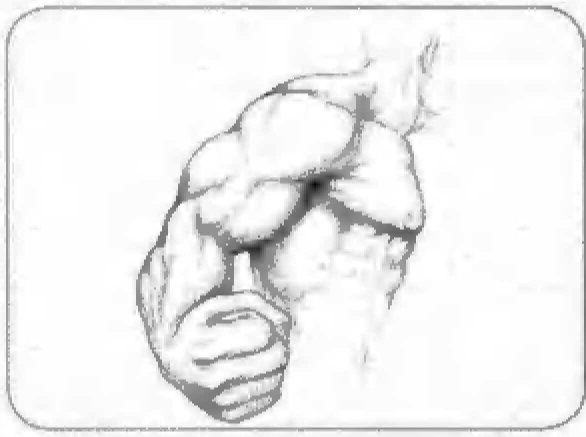
作为裁切纸张时的标记，通常会标记在稿纸的四角、上下左右和中央。注意不要在涂黑和上色时将其掩盖。

内角线和外角线

具有"内角线"、"外角线"的稿纸称为"双套准线稿纸"。两根套准线之间有3~5mm的留白。这段称之为"出血"的留白，在裁切时正是作为裁切口。



作者简介



Donghoon Kim

来自韩国的插画家，毕业于首尔动漫中心的动漫人物设计专业教育课程班。为《漫画达人！绘制漫画角色》《漫画达人！可爱的女性角色设计》（夏目社），及《元素周期——化学元素“萌记忆”》（PHP研究所）等书创作插图。

http://ameblo.jp/spaike77

Sakura



学生时代就以漫画家的身份亮相，供职于动画公司之后独立，目前以漫画家、插画家、歌手、模特等身份活跃于艺术圈。为《漫画达人！绘制漫画角色》《漫画达人！可爱的女性角色设计》（夏目社）创作插图。创作连载漫画《Young animal岚》（白泉社）等。

http://yotsuba.saiin.net/~nattou/mania/



Akino Shiina

漫画家、插画家、动漫设计师。主要作品有《家有爱犬》（Magazine·Magazine）、《kiss more kiss！》（芳文社）等。除了漫画之外，也为电视剧 CD 创作封面，为游戏设计人物角色并绘制原画，活跃在各个领域中。

http://kiss.freespace.jp/akino-s/

Geko Hirasawa



插画家。其具有创造力和动感的插画具有相当高的人气。为《漫画达人！可爱的女性角色设计》（夏目社）、《pixiv girls collection》（Coremagazine）、《月刊indiescomic》（Fantasista）等创作插画。

http://skywheel.fool.jp/



Sumitomo Morozumi

漫画家、插画家。活跃于“Boy's Love”漫画领域。主要作品有单行本《明朗家族计划》《梦想与实现》（东京漫画社）等。目前在《Cab》（东京漫画社）、《Boy's Love》《COMIC JUNE》（Magazine·Magazine）等创作连载漫画。

http://homepage2.nifty.com/hoct/

权威×全面×提升×圆梦

中青动漫经典自学漫画教程！



有用的绘画工具

面部的基本画法

头发的画法

全身的画法

男性角色和姿势表现

服装、小物品的画法

漫画中的常见场景

参考照片描绘漫画人物

漫画分格技巧



策划编辑：唐丽丽　白　静

责任编辑：易小强　刘冰冰

助理编辑：徐　璐

封面设计：唐　棣　孙素锦

扫描二维码，关注@中青漫画官方新浪微博

扫描二维码，关注中青漫画官方微信公众平台

上架建议：动漫——卡漫技法

ISBN 978-7-5153-1507-2

9 787515 315072 >

定 价：36.00元